pełna wersja!
Eastern Front

124 strony!!!

2xCD

Bonus:
zakładka z planem lekcji!

Wygraj

www.silvershark.com.pl

KONKURS CD-ACTION Z ZESZYTAMI

CD-ACTION

Numer 09/98 (28)
Wrzesień 1998

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
cena 14 zł 99 gr

V.O.T.E.R. Golem

Rock w Polsce
(tylko u nas demo i recenzja!!!)

Heart of Darkness
House of the Dead
Mortal Kombat 4
MechCommander
Redneck Rampage Rides Again
SWAT 2
Team Apache
Xenocracy

Sky Base

Zapowiedzi:
Carmageddon 2
Mortyr: Schloss
Turok 2
Tomb Raider 3

Relacja z Activate '98!!!

Silver Shark
ISSN 1426-2916
09
9 771426 291983

market 2000

http://www.market2000.pl

Nasza oferta PRZYKUJE Twoją uwagę!!!

ZAMÓW!

w Internecie **http://www.market2000.pl**
telefonicznie **071/72 81 76**

Kilka hitów z naszej oferty:

Gry: **Actua Soccer 2 CD** 119 zł, **Carmageddon** 89 zł, **Commandos** 139 zł, **Creatures** 62 zł, **Final Liberation** 125 zł, **Hexen II** 125 zł, **Podwójne kłopoty Buda Tuckera** 49 zł, **Zork Grand Inquisitor** 109 zł, **Zork Legacy Collection 5 CD** 129 zł

Programy Edukacyjne: **Matma jest super** 109 zł, **Dookoła świata** 149 zł, **Moje pierwsze zabawy matematyczne 1,2,3** 93 zł, **Encyklopedia świata - Ameryka Północna** 139 zł

Dla Najmłodszych: **Lasy Podpoduszańskie** 98 zł, **Sekrety Króla** 62 zł, **Urodziny Prosiaczka** 53 zł, **Marzenia Złotej Rybki** 53 zł, **Tomek i Oskar** 89 zł, **Czarownica Agata** 53 zł

Wszystkie ceny zawierają VAT. Odbiór za zaliczeniem pocztowym, przy zamówieniu powyżej 80 zł dostawa za darmo, realizacja zamówienia do 7 dni roboczych.

Nasza pełna oferta na stronach internetowych http://www.market2000.pl

CD-ACTION

e-mail: cdaction@mikrozet.wroc.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 28
Wrzesień 98

REDAKCJA

Zbigniew Bański
redaktor naczelny

Jerzy Poprawa
z-ca redaktora naczelnego

ZESPÓŁ REDAKCYJNY

Krzysztof Kaliszewski, Jan Jankowski, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

STALI WSPÓŁPRACOWNICY

Łukasz Bonczol, Guillaume Charroux (Francja), Brenda Garneau (Kanada), Michał Krasnodębski, Piotr Lasoń, Maciej Jakubski, Andrzej i Patryk Sawicki, Adam Skorupa, Radosław Walczyk.

REDAKTOR TECHNICZNY

Jacek Sawicki

PROJEKT GRAFICZNY
SKŁAD KOMPUTEROWY

Beata Haratym
Jacek Sawicki

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (0 71) 3437071 w. 338
tel. (0 71) 3437071 w. 337
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Witold Zagrodny
Prezes Zarządu

Jerzy Kucharz
Wiceprezes Zarządu

Zbigniew Bański
Dyrektor Wydawnictwa

BIURO OBSŁUGI KLIENTA

tel. (0 71) 3412082
tel. (0 71) 3412083

Krzysztof Herla
Kierownik biura

Daniel Śniegoń
Prenumerata

REKLAMA

Tadeusz Gramiak
tel. 0601 783963

Jacek Bzdun
tel. 0602 675019

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada.

Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

NAKŁAD KONTROLOWANY
ZWIĄZEK KONTROLI DYSTRYBUCJI PRASY

Requiem powakacyjne Ssaków Naczelnych

Zbyszek: Bywa, że gry opisywane przez nas są pełne okrucieństwa i przemocy (na szczęście nie my je robimy). Z niczym jednak nie można porównać okrucieństwa, które każe po dwóch miesiącach błogiego lenistwa zaganiać Bogu ducha winne towarzystwo na powrót w mury szkolne. Co na to konwencja genewska i prawa człowieka?! Los pokrzywdzonych leży nam głęboko na sercu. Nic więc dziwnego, że postanowiliśmy w redakcji koniec lata uczcić minutą... A tu was mam! Myśleliście, że rzewnie zapłaczemy nad biednymi uczniami albo opublikujemy jakiś wzniosły apel czy inną petycję do Ministerstwa Edukacji Narodowej? Za nic! Sprawiedliwość musi być. Kiedy wy beztrosko wygrzewaliście białe brzuszyska w letnim słońcu, my harowaliśmy dla was w pocie czoła. Mac Abra, pochlipując cichutko w kąciku, przez całe wakacje pracowicie rozgryzał tajniki skomplikowanych strategii, Allor nawet dostał pęcherzy od rozgrzanego joysticka, a Czarny Iwan z Eldem tak się pocili nad menagerami piłkarskimi, że trzeba było ciągle stać z mopem koło ich biurek i z obawy przed następną powodzią co pięć minut wycierać podłogę. Świadomość, że teraz już nie tylko my będziemy tyrać, dodaje nam otuchy. Nie życzymy Wam jednak źle. Przeciwnie: na dowód sympatii i dobrej woli przygotowaliśmy dla was mały upominek na rozpoczęcie roku szkolnego - zakładkę z planem lekcji. Dobrze zaplanujcie sobie tydzień, żeby starczyło czasu na granie i lekturę CD-Action!

Dość tego pastwienia się nad wami. Było już o przykrych sprawach, teraz czas na dobre wiadomości. Mamy nareszcie z dawna wyglądaną przez czytelników i niecierpliwie oczekiwaną stronę internetową. Adres jest łatwy do zapamiętania i wiele mówiący: www.silvershark.com.pl. Dlaczego Silver Shark? Taka jest nazwa naszego wydawnictwa. Kiedy już znajdziecie się na stronie firmowej, wybierzcie jedną z trzech możliwości. Oprócz czasopisma CD-Action będziecie mogli przejrzeć sobie informacje o naszych innych tytułach. Może nie wszyscy z was znają czasopisma wydawane przez Wydawnictwo Silver Shark, będzie więc szansa rzucić okiem także na PC-Shareware'a i Kawaii.

Jurek strasznie rwie się do pisania, więc chyba będę musiał już kończyć. Powiem jeszcze tylko coś na temat nowej ceny. Jest ona konsekwencją olbrzymich nakładów poniesionych na dostarczenie wam pełnych wersji nowych gier. Dwie dostaliście za darmo (w lipcu Timeshock oraz w sierpniu F/A 18 Hornet), a to wcale nie koniec...

Dlatego myślę, że jakoś to przełkniecie. Nie mówcie tylko, że nie warto. Po pierwsze otrzymujecie zawsze świeże informacje na temat gier i do tego podane w najbardziej profesjonalnej oprawie graficznej (szczególnie widać to od czasu, gdy zmienił nam się zespół składu komputerowego i drukarnia), po drugie piszemy sporo o sprzęcie komputerowym i najlepszych programach multimedialnych, po trzecie dobieramy wam najbardziej aktualne dema gier i programów, po czwarte co miesiąc czeka na was gra warta ponad 100 złotych (czasem też dorzucamy super programy w pełnej wersji, np. LangMaster w czerwcu lub Poser w sierpniu). I na koniec wreszcie - jest porządne plastykowe pudełko z 2-ma kompaktami. Sami musicie przyznać, że nie jest to mało i warte jest kwoty, którą na nas wydajecie. Nie trzeba nawet specjalnie biegać za grami, bo nasze płytki dostarczają rozrywki na cały miesiąc.

Potrułem wam trochę, ale myślę, że warto od czasu do czasu przypomnieć sobie, czym tak naprawdę jest CD-Action. Jest z czego być dumnym. Żegnam się już z wami do następnego miesiąca i przekazuję mikrofon Jurkowi.

Jurek: Ok, TKJ, czyli Tera(z), Kurczę, Ja. Podwyżki cen nigdy nie są przyjemne ani dla gracza, ani - co może głupio zabrzmi, ale taka jest prawda - dla zespołu redakcyjnego. Wywołuję to frustrację po obu stronach barykady. Wiemy, że nasi czytelnicy to w większości ludzie młodzi i bardzo młodzi, którzy zwykle nie mają jeszcze własnych źródeł dochodu. Wiemy, że zakup CDA jest dla wielu z Was poważnym wydatkiem, który w znaczącym stopniu nadwyręża kieszkonkowe czytelników. Ale cóż można zrobić, life is brutal and full of zasadzkas... Papier, farba, kompakty, druk, tłoczenie, pełne wersje gier - za wszystko się płaci i to naprawdę dużo. Musicie pamiętać, że od początku istnienia CDA podwyżki ceny naszego pisma były zawsze niższe niż wynosił wskaźnik inflacji. Np. w roku 1997 Action podrożał o 1 zł, podczas gdy inflacja wynosiła około 15%, co tak naprawdę powinno zaowocować podwyżką rzędu MINIMUM 1,7 - 2,0 zł. W trosce o morale czytelników, wydawca, kosztem własnego zysku, podniósł cenę o znacząco niższą kwotę. A w tym czasie CDA przytył o dobrych 12 stron i ciągle tyje, co dodatkowo zwiększyło koszta produkcji. No i - co wraca jak bumerang, ale jest tu przecież bardzo istotne - zamieścił KILKANAŚCIE pełnych i darmowych wersji gier i programów. Darmowych dla Was - ale ktoś przecież musiał za to zapłacić. Pamiętajcie o tym, że CDA jest po prostu biznesem... Ale też wiedzcie, że ta kolejna złotówka, o którą wzrasta cena CDA, nie pójdzie na nowe Merce, wille na Florydzie, marmurowe schody do redakcji czy podwyżki naszych pensji itp. Dzięki niej nasze pismo będzie mogło nadal się dynamicznie rozwijać. Skutki tej podwyżki sami zresztą za jakiś czas zobaczycie. I uwierzcie - nie będziecie żałować, że przez nas wypijecie o tę jedną colę w miesiącu mniej...

Duet Naczelny
Choć mówiący wprost, wcale nie bezczelny.

Zbigniew Bański
Jerzy Poprawa

Fotografia z albumu One Digital Day wydanego z okazji 30 lecia istnienia firmy Intel.

Co za miesiąc?
PEŁNA WERSJA
Flying Corps
Znakomita symulacja myśliwców z czasów I wojny światowej!!!
Dema:
Moto Racer 2
Recoil
Survival
StarSiege
Need for Speed 3
Montezuma's Return
... i wiele innych
Gry:
Dune 2000
C&C: Tiberian Sun
Tribal Rage
Jetfighter FullBurn
Evel Knivel Stunt 3D Game
iF/A-18E - Carrier Strike Fighter
Premier Manager'98
Dawn of War
L.A.P.D. 2100
Shadowpact
Gunmetal
Everquest
Combat Missions
Flight Unlimited 2
To naturalnie tylko niewielka część
wartości następnego CDA!!!
Szukajcie CD-Action w kioskach już po 20 września!!!

SPIS TREŚCI

Zawartość Cover CD

Zawartość Cover CD 6

Programy użytkowe

Miliard w rozumie 10
Komputerowa wersja znanego teleturnieju

Skybase 12
Zwiedź kosmiczną bazę

Taste of Japan 14
Dwa łyki egzotyki...

Ziemia, Wyprawa do wnętrza planety 16
Encyklopedia Ziemi

Simply 3D 18
Program do tworzenia grafiki 3D

Rock w Polsce 20
Historia polskiego rocka

Gry przegląd

Turok 2. Seeds of Evil 22
Turok znów rusza do boju!

Apollo 18: The Moon missions 23
Symulator lotu na Księżyc

Prax War 24
Dość nietypowa gra FPP

Aerial Combat Manoeuvres 1918 25
Zręcznościowy symulator dawnych myśliwców

Mortyr: Schloss 26
Mocna polska odpowiedź na Quake 2

Gangsters: Organised Crime 28
Zostań gangsterem?!

Trans Am Racing '68-'72 29
Wyścigówka, z samochodami z lat 60/70

Knight & Merchants 30
Coś dla fanów Settlersów, choć nie tylko

Carmageddon 2: Carpocalypse Now 32
Czy trzeba coś mówić? Max D. powraca!

Terra Victus 33
Całkiem oryginalny RTS

Thrust, Twist 'n Turn 34
Pościgamy się?

Top Gun: Hornet's Nest 35
Symulator i zręcznościówka w jednym

Monkey Hero 36
Akcja, przygoda... i mangowa grafika

Virus 2000 37
Remake klasycznej gierki z lat 80-tych

IAF 38
Symulacja lotnictwa Izraela

Asghan 39
Odzyskaj królestwo za pomocą miecza

Tomb Raider 3 40
Tu wszystkie wyjaśnienia są zbyteczne!

Gry recenzje

Heart of Darkness 41
Trochę akcji, trochę przygody...

Vangers 44
Niby wyścigówka + akcja - a jednak coś więcej

Golden Goal 47
No co, piłka nożna i już!

Mortal Kombat 4 48
Kultowa gra karate w wersji 3D!

M.A.X. 2 50
Fajna RTSowa strategia

Cyberball 53
Pinball - ale nieco inny niż zwykle

Hexplore 54
Zręcznościówka - czy RPG?

Motor Mash 57
Kolejna zręcznościowa ścigałka

Xenocracy 58
Chcesz powalczyć w kosmosie?

MechCommander 60
RTS z udziałem mechwarriorów!

Incubation: The Wilderness Mission 62
50 nowych misji do Incubation!

Redneck Rampage Rides Again 64
Odlotowa pod niektórymi względami gra FPP

Reflux 66
Doskonała polska gierka. Akcja + strategia, a jaka grafika!

Championship Manager 97/98 68
Znakomity manager piłki nożnej

Stone Axe 70
Niełatwo jest być wodzem jaskiniowców...

SWAT 2 72
Anty-terroryści w akcji!

Sanitarium 74
Niesamowita, klimatyczna, przygodówka-horror.

Small Soldiers 76
Żołnierze z plastiku, a wojna - jak prawdziwa

House of the Dead 78
Skrzyżowanie Virtua Cop z horrorem

Team Apache 80
Jesteś dowódcą zespołu helikopterów bojowych

Castrol Honda Super Bike 83
Symulacja jazdy motocyklem wyścigowym

Fall Weiss 1939 84
Polska strategia, kampania wrześniowa

Różności

Die Hard Trilogy 86
Świnka. Trzy gry w jednej. I to jakie!

Street Fighter Alpha. Warriors Dreams. 87
Świnka. Kultowa gra karate

Activate'98 88
Reportaż i nowości z targów gier

Królestwo Chaosu 94
Kącik fanów gier RPG, niekoniecznie komputerowych

Pomocna Dłoń 97
Kupię, sprzedam, zapytam, doradzę...

Action Redaction 98
Nadal na trzech stronach!

Scena komputerowa 102
Trochę kontrowersji oraz zaproszenie na Gravity

Sprzęt

Test i instalacja Voodoo2, MP3, joye, monitory... 105

Wywiad... 114
...z twórcami gry V.O.T.E.R. Golem

Mortal Kombat 4 116
Sufler. Ciosy, kombosy, fatality

Spec Ops 118
Sufler. Szkoła przetrwania

Tipsy 120

Top 20 121

Prenumerata 122

Indeks gier

ACM 1918 - 25
Apollo 18 - 23
Asghan - 39
Carmageddon 2 - 32
Castrol Honda Super Bike - 83
Championship manager 97/98 - 68
Cyberball - 53
Die Hard Trilogy - 86
Fall Weiss 1939 - 84
Gangsters: Organised Crime - 29
Golden Goal - 47
Heart of Darkness - 41
Hexplore - 54
House of the Dead - 78
IAF - 38
Incubation: The Wilderness... - 62
Knights & Merchants - 30
M.A.X. 2 - 50
MechCommander - 60
Monkey Hero - 36
Mortal Kombat 4 - 48, 116
Mortyr: Schloss - 26
Motor Mash - 57
Prax Wars - 24
Redneck Rampage Rides Again - 64
Reflux - 66
Sanitarium - 74
Small Soldiers - 76
Spec Ops - 118
Stone Axe - 70
Street Fighter Alpha... - 87
SWAT 2 - 72
Team Apache - 80
Terra Victus - 33
Thrust, Twist 'n Turn - 34
Tomb Raider 3 - 40
Top Gun: Hornet's Nest - 35
Trans Am Racing '68-'72 - 29
Turok 2 - 22
Vangers - 44
Virus 2000 - 37
Xenocracy - 58

Zawartość Cover CD

Uwaga: podajemy tu tylko najbardziej podstawowe informacje dotyczące zamieszczonych na CD programów. Więcej danych znajdziesz na pewno w plikach typu „read.me". Tam szukaj odpowiedzi na problemy wynikłe podczas instalacji lub podczas działania programu. Przypominamy też, że:

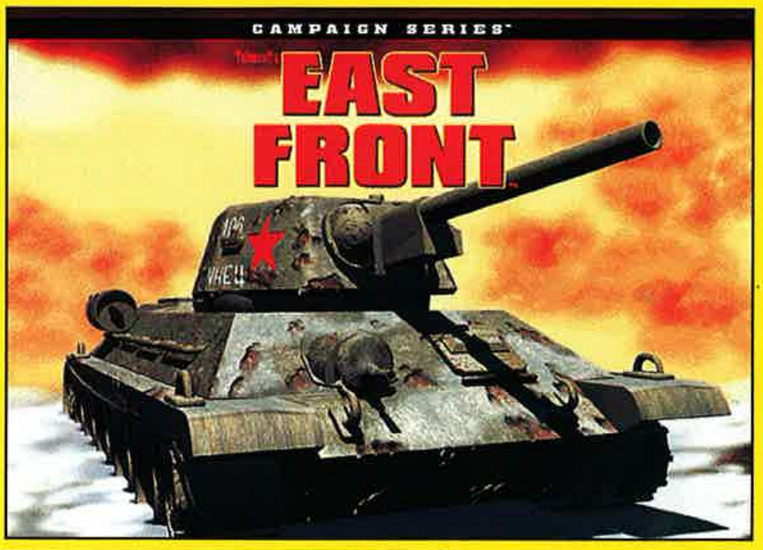
- **żółte tło - program w pełnej wersji**
- **zielone tło - program wykorzystuje akceleratory grafiki ale będzie działać i bez nich**
- **czerwone tło - program NIE DZIAŁA bez akceleratorów grafiki**

I jeszcze jedno: pojawiło się w Internecie demko Need for Speed 3... spokój, cisza na sali! Niestety... nie całkiem oficjalne!!! Producent rozesłał faksy, maile itp. że nie ma z nim nic wspólnego, że nie wolno go pod żadnym pozorem zamieszczać itd. Dlatego (chlip) nie znajdziecie go na na naszych Cover CD. Na pocieszenie - legalne demko już wkrótce (pewnie za miesiąc...).

KOLEKCJA CDA - GRA NR 3

Eastern Front

(Talonsoft)



I oto kolejny zestaw z Kolekcji Gier CDA (nr 3). Fajna, turowa strategia. Gonimy czas! - giera była recenzowana w... marcowym numerze CDA!!! Jak tak dalej pójdzie, to wkrótce będziemy zamieszczać pełne wersje gier... zanim jeszcze powstaną ;). Pomysł oryginalny choć nie nowy - zdarzyło się nam czytać recenzje takich gier w niektórych polskich pismach ;)). Ale dość żartów - poczytajcie jak ocenił tę gierkę nasz recenzent.

InEastern Front - to dzieło firmy Talon Software, znanej szerokiej rzeszy strategów z serii Battleground. Gra należy do gatunku skomplikowanych strategii militarnych, ale dzięki umiejętnemu podejściu do obsługi i rozmieszczenia opcji, zabawa z nią jest prawie tak prosta, jak w przypadku Panzer General, który do najtrudniejszych raczej nie należał. (...) Eastern Front prezentuje się bowiem podobnie do drugiej części tej właśnie gry. Rewelacyjna grafika jest wynikiem zastosowania engine'a z Battlegroundów, dzięki któremu pole walki w izometrycznym rzucie 3D możemy podziwiać nawet w rozdzielczości 1024x768. Wygląd miejsca akcji przypomina serię Battleground, ale nie do końca. Po pierwsze Eastern Front jest ładniejszy, a po drugie widok jednostek bardziej przypomina Panzer General 2. Ogólnie więc gra pod względem graficznym jest bardzo atrakcyjna. (...) Walki na Froncie Wschodnim toczyły się od 1941 do 1945 roku, i taki właśnie okres obejmuje „fabuła" gra. Do dyspozycji gracza jest osiem kampanii, z czego trzy łącznie dotyczą Planu Barbarossa na wszystkich frontach, a pozostałe to inne, równie znane epizody. Na wypróbowanie czeka też mnóstwo misji historycznych uwzględniających między innymi bitwę pod Kurskiem czy oblężenie Stalingradu. Na koniec, dla najbardziej wymagających, dostępny jest generator misji, dzięki któremu w szybkim tempie możemy stworzyć bitwę na zupełnie obcym terenie i przy nieznanych siłach przeciwnika (...) Do naszej dyspozycji są działa dalekiego zasięgu, samoloty, piechota, czołgi, saperzy i wiele innych jednostek, z tym, że w przypadku samolotów uwzględniono tylko atak lotniczy (brak możliwości użycia desantu lotniczego czy rozpoznania z powietrza). Opcjonalnie gra uwzględnia nawet różnice między trafieniem w poszczególne detale jednostek pancernych (pancerz przedni i tylni czołgu zwykle różniły się grubością - więc i wytrzymałością). W EF można strzelać amunicją dymną (która, co najważniejsze, daje wymierne efekty), okopywać się, transportować jednostki piechoty ciężarówkami itd. Ogółem jest to więc jedna z najbardziej realistycznych symulacji warunków II wojny światowej. Pięknie wykonana jest encyklopedia uzbrojenia okraszona archiwalnymi zdjęciami każdego sprzętu oraz autentycznymi danymi technicznymi. (...) Eastern Front ogólnie jest grą, w której taktyka jest rzeczą dużo bardziej istotną niż przewaga liczebna czy sprzętowa.

Generalnie Eastern Front to jedna z bardziej interesujących strategii w ostatnim czasie (...) Wygląda ładnie, zasady ma sensowne, gra się przyjemnie, więc czego więcej oczekiwać? Z przyjemnością wystawię jej więc wysoką ocenę 8/10.

Lord Yabol

Instrukcja itp. tradycyjnie na CD...

Minimalne wymagania: P-90, Win95, 8 MB RAM, karta muzyczna, SVGA, CDx2

Sin

(Activision)

Nooo, w końcu doczekaliśmy się od dawna zapowiadanego dema głośnej gry FPP, stworzonej na zmodyfikowanym engine Quake 2 (więcej kolorów, więcej realizmu w grze). Demo zawiera 2 single misje i 2 misje multiplayerowe. Pamiętajcie, że po odpaleniu „new game" obejrzycie najpierw intro, potem dogra się level (kolejne mini-intro) i dopiero wtedy przejmujecie kontrolę nad postacią. To NIE jest rolling-demo! Cierpliwości ;). I zwróćcie uwagę na wymagania sprzętowe - radzimy kupić akcelerator grafiki ;). Demo potrzebuje 60 Mb na HDD.

Klawiszologia:

W	-	naprzód
S	-	wstecz
A	-	krok w lewo (strafe)
D	-	krok w prawo (j/w)
C	-	kucnij
U	-	użyj
Spacja	-	skocz
[	-	poprzedni przedmiot w inventory
]	-	następny przedmiot w inventory
/	-	następna broń
F1	-	mission status
F2	-	inventory
CTRL	-	ognia!

Wymagania:: P166, 32MB RAM, Win95, DirectX 5.0

Castrol/Honda Superbike World Champions
(Interactive Entertainment Ltd)

Dynamiczna motocyklowa wyścigówka (więcej o niej w dziale recenzji CDA, w tym numerze). Potrzebuje około 40 Mb na HDD. Uwaga: potrzebny joystick!!! Uwaga 2: gdyby demko wieszało się po uruchomieniu - zrestartuj komputer i spróbuj jeszcze raz (powinno pomóc). Wszelkie szczegóły - w instrukcji dołączonej do demka.

Klawiszologia:
Spacja - pauza
F1 - help

Wymagania:P90, 16MB RAM, Win95, DirectX, Joystick ew. akcelerator

Sensible Soccer '98
(Sensible Software)

Jak twierdzą autorzy: „Sensible Soccer '98 is the most playable soccer game ever to grace the PC". Sami zobaczcie czy ta opinia nie jest przesadą... Demko zajmuje ponad 20 Mb na HDD.

Wymagania: P133, 16MB, Win95, karta muzyczna, SVGA, DirectX

BASS Masters Classic: Tournament Edition
(Inland Productions)

Macie ochotę pobawić się w łowienie ryb? To demko w pełni Wam to zapewni. A co więcej jest w pełni w grafice 3D, co jest (w tym gatunku gier) zupełną nowością.
Klawiszologia: kursory, Shift, +/-, 1-7, klawisze U,S,W,C. (Ponieważ mamy mizerną wiedzę o wędkarstwie, nie opisujemy ich znaczenia. Fanatycy moczenia kija na pewno sobie poradzą... a jak nie, no to jest plik read.me; help, tipsy w grze...). Ale zasadniczo wystarczy myszka... Demo zajmuje około 27 Mb, dostępna jest tylko opcja practice.

Wymagania:P133, 16MB, Win95, DirectX 5, ew. akcelerator

Tribal Rage
(TalonSoft)

Kolejny RTS. Może to żadna rewolucja - ale dobra, profesjonalnie zrealizowana giera. Demo zawiera 4 misje, z czego pierwsze 2 pełnią rolę „tutoriala". Demo potrzebuje około 28 Mb na HDD. Wszystko o grze w pliku read.me

Wymagania: P100, 16MB RAM, Win95, DirectX 5.0

M.A.X. 2
(Interplay)

RTS, w którym sterujemy potężnymi robotami bojowymi - ale można też grać w turach (wedle woli). Uwaga: gdy pojawi się wam (na początku, zaraz po próbie instalacji gry z CD) menu, gdzie dostępna jest tylko opcja „zakończ" - dont' panic! Kliknijcie na nią, a demko zacznie się instalować... Uwaga 2: powinniście mieć na partycji C: co najmniej 44 Mb wolnego miejsca. Instrukcja, klawiszologia itp. w katalogu z grą. Nie podamy tu klawiszologii, ponieważ jest bardzo, bardzo obszerna...

Wymagania: P90, 16MB, SVGA (najlepiej 2 Mb Ram), Win95, DirectX

JetFighter: Full Burn
(Take 2)

Demko symulatora lotu skrzyżowanego z nawalanką (cała gierka jest na 4CD...). Lojalnie ostrzegamy, że demko jest bardzo kapryśne, a przed jego odpaleniem musicie przebrnąć przez konfigurowanie sprzętu (joy mile wskazany, akcelerator też). Demo potrzebuje trochę ponad 40 Mb na HDD.

Wymagania sprzętowe: P-133, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, ew. akcelerator, joy.

Game, Net & Match!
(Blue Byte)

Symulacja tenisa ziemnego (dość niedawno recenzowaliśmy tę grę na naszych łamach). Uwaga: najpierw rozpakowujemy grę na HDD, a dopiero stamtąd ją instalujemy! Demko potrzebuje około 45 Mb na HDD. Klawiszologia w pliku readme, wskazane (acz niekonieczne) posiadanie joya lub gamepada.

Klawiszologia (skrócona do bólu):

Kursory - poruszanie się
Spacja - serw
B - topspin
N - slice/drop shot
M - lob

Wymagania: P-133, 16MB, Win95, SVGA (wskazane 2 Mb) DirectX 5.0

Grim Fandango
(LucasArts)

Ciekawa przygodówka, inspirowana meksykańskim folklorem (dziwne Święto Śmierci) i klasycznymi filmami „czarnego kryminału" (Casablanca, Wielki Sen) powinna być łakomym kąskiem dla fanów gier adventure, tym bardziej, że i grafika całkiem całkiem... Demo startuje bezpośrednio z CD.

Klawiszologia:

Naciśnij F1, by uzyskać help na ekranie. W pliku readme dokładnie opisano funkcję każdego klawisza.... No ale w skrócie:
Kursory - poruszanie się
Shift - bieg
E - examine
P - podnieś
U - użyj, rozmawiaj
Alt-X - quit

Wymagania: P-133, 16MB, Win95, SVGA (wskazane 2 Mb) DirectX 5.0

KKnD 2: Krossfire
(EA/Melbourne House)

Ponownie witamy w demku KKND2. Wprawdzie zamieściliśmy je na Cover CD w poprzednim wydaniu CDA, ale część z Was mogła mieć z nim problemy. Miejmy nadzieję, że ta wersja (upgrade'owana...), z 3 dostępnymi misjami, nie sprawi tym razem żadnych problemów... Przypomnijmy, że jest to sequel dość krwistego RTSa. Pełna klawiszologia i przewodnik po grze w pliku read.me. Demko potrzebuje około 16 Mb na HDD.

Klawiszologia:
I Infantry menu
V Vehicles menu
C Constructibles menu
P Aircraft menu
B Buildings menu
T Towers menu
W Walls menu
M Multiplayer message
S Stand Ground
D Disperse (scatter)
F Fight mode
G Guard mode

Wymagania: P133, 16MB, Win95, DirectX, karta muzyczna, SVGA.

Total Annihilation: Battle Tactics

(Cavedog)

Total Annihilation: Battle Tactics ucieszy fanów RTS - a szczególnie gry Total Annihilation (nawiasem mówiąc MUSICIE mieć zainstalowaną tę grę by zainstalować demo). Zestaw nowych misji zapewnia szybką, dynamiczną zabawę w serii kolejnych zadań. Nie trzeba godzinami siedzieć nad każdą misją...

Wymagania: P100, 16MB, Win95, DirectX 5.0, pełna wersja Total Annihilation

Leisure Suit Larry's Casino

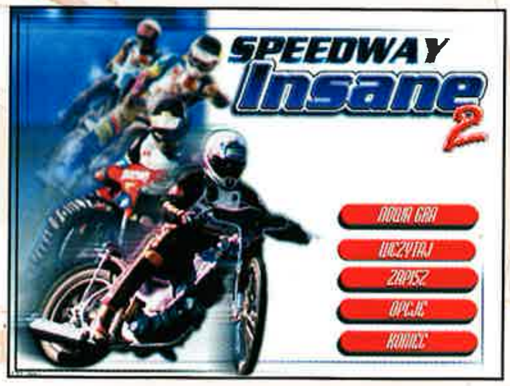
(Sierra)

Zwiedźcie jaskinie hazardu w towarzystwie pięknych kobiet... i Larry'ego, którego nie trzeba przedstawiać miłośnikom gier adventure. Blackjack, ruletka itp itd. W sumie fajna roz(g)rywka, jak ktoś chce nawet w trybie on-line! Demko potrzebuje jakieś 36 Mb na HDD.

Wymagania sprzętowe: P-90, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, DirectX 5.2

Insane Speedway 2

(Insane Works)



Polski manager żużla. Całkiem fajny - warto zagrać. Demko potrzebuje blisko 50 Mb na HDD. Polecamy! Niestety autorzy nie pokusili się o jakąkolwiek instrukcję, więc skazani jesteście na żmudne rozgryzanie tajemnic tego programu...

Wymagania sprzętowe: Pentium, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95.

European Air War

(MicroProse)

Doskonały symulator walk samolotów w czasie II wojny światowej. Grafika zapiera dech, grywalność sięga stratosfery. Polecamy - nie tylko miłośnikom symulacji. W demie macie dostęp do 2 myśliwców: Mustanga i FW190, w trybie Quick Mission. Zajmuje jakieś 21 Mb. Dokładne omówienie wszystkich elementów gry znajdziesz w pliku read.me. A oto bardzo skrócona klawiszologia:

Klawiszologia:

Kursory	**- wiadomo**
b	**- hamulce (na ziemi)**
g	**- podwozie**
spacja	**- ognia**
s	**- kolejna broń**
x	**- karabiny maszynowe**
c	**- działka**
z	**- cała broń**
t	**- następny wróg**
CTRL-t	**- najbliższy wróg**
ALT-M	**- mapa**
a	**- autopilot**
Tab	**- akceleracja czasu**
Alt-Tab	**- normalny upływ czasu**
Alt-b	**- skaczemy**
F1-F6	**- kamery (także z Shiftem)**
Esc	**- quit**

Wymagania: P166 (bez akceleratora), P133 (z akceleratorem), 32MB, Win95/98, SVGA, karta muzyczna, DirectX.

X-Plane

(Ikarus)

Baaardzo rozbudowany symulator lotu (do wyboru rozmaite maszyny). Coś dla miłośników programów typu Flight Simulator, Flight Unlimited itp. Możesz nawet konstruować własne maszyny! Demo zajmuje 27 Mb na HDD Uwaga: ustaw Windows w tryb 256 kolorów. Uwaga 2: gorąco polecamy lekturę instrukcji (i nie tylko) przed odpaleniem dema (jest w katalogu z grą).

Wymagania sprzętowe: P-90, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, DirectX 5.0

Lead Soldier

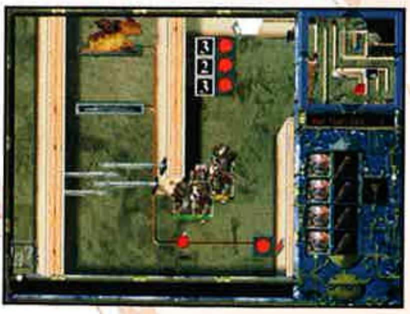
(TTentertainment)

Coś jakby Commandos (spoko, spoko) ale w konwencji Army Men czy Cannon Fodder. Połączenie symulacji żołnierzy z ambitną strzelaniną. Dowodzimy amerykańskimi żołnierzami w czasie II wojny światowej... Wprawdzie grafika jest dość taka „dziecinna" ale zabawa - niezła. Do sterowania wystarczy myszka... Demko potrzebuje około 7 Mb na HDD.

Wymagania: P75, 16MB RAM, SVGA, karta muzyczna, Win95

Small Soldiers

(DreamWorks)



Ponownie coś pomiędzy RTS, symulacją żołnierzy i strzelaninką. Znów dowodzimy armiami plastikowych żołnierzy... Demko startuje bezpośrednio z CD. Wszelkie informacje o sterowaniu itp. - w pliku readme na cover CD.

Wymagania sprzętowe: P-100, 16 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95.

WarGames

(EA)

Również ten RTS był całkiem niedawno omawiany na łamach CDA. Przypomnijmy, że bazuje na ongiś głośnym filmie sf, w którym komputer omalże nie wywołał III wojny światowej... Demko zawiera po jednej misji na każdą z 2 stron i jedną mapę do gry multiplayerowej. Klawiszologia itp. w pliku readme. Potrzebuje około 40 Mb na HDD.

Wymagania: P-133, 16MB RAM, Win95, DirectX 5.0

Alphanatix
(Zero Entertainment)

Sympatyczna gierka łącząca elementy typowej gry zręcznościowej (sterujemy kulką po planszy) z elementami gier logicznych (np. Scrabble). W sumie prościzna ale wciąga. Sterowanie: kursory, spacja (zresztą jest wbudowany help w programie). Zajmuje trochę ponad 3 Mb. Instrukcja wewnątrz gry.

Wymagania sprzętowe: 486, 8 Mb Ram, SVGA, Windows'

Speedy Blupi
(Epsitec)

Fajna zręcznościówka. Demko startuje bezpośrednio z CD, zawiera misję treningową, jedną misję w trybie solo, jedną w multiplayer i (ograniczoną) możliwość edycji własnych misji.

Klawiszologia:

Kursory	- wiadomo, poruszanie się
Ctrl	- średni skok
Ctrl+up	- wysoki skok
Ctrl+Down	- mały skok
Space bar	- broń.
Esc	- pauza
F1	- help
F2	- parametry gry
F3	- save
F4	- load

Wymagania: P100, 16MB, Win95, DirectX

Arcade Horse Racing
(ZoroX Software)

3Zabawmy się w hazardzistów podczas końskich wyścigów (czemu nie?). Obstawiajcie konie (także w rozmaitych kombinacjach: tripla itp - hazardziści wiedzą o co biega) - a jest ich spory wybór... i obserwujcie wyścig. W grze dostępne jest kilka rozmaitych trybów rozgrywki - ale to już rozgryźcie sami. Demko zajmuje jakieś 15 Mb na HDD.

Wymagania sprzętowe: P-133, 6 Mb Ram, SVGA, karta muzyczna, Windows'95, DirectX 5.0

SolSuite 98
(Treesoft)

30 rozmaitych gier karcianych, bazujących na pasjansie. Potrzeba na to niewiele ponad 1 Mb na HDD.

Wymagania sprzętowe: 486, 8 mb Ram, SVGA, Window'95.

Extras

- **Rozmaite theme-packi**
  - np. Fortress, Gex itp.
- **Film (Apache Havoc)**
  - przekopiuj go na HDD i uruchom. Zajmuje około 19 Mb na HDD.
- **Screen saver z X-files**
  - po jego uruchomieniu z CD program przystępuje do instalacji.
- **Bonus I**
  - Tradycyjnie kupa rzeczy dla ambitniejszych: program antywirusowy, ikony, kursory, screen-savery, MIDI-muzyczki, drivery do joyów, theme-packi, tła pod W'95 itp. itd. Około 20 Mb.
- **Bonus II**
  - Raj gracza: trainery, tipsy, save'y gier, dodatkowe levele, edytory, gra-niespodzianka, coś dla fanów RPG etc. Około 14 Mb.
- **Scena**
  - Sporo stuffu z parties, modki czytelników CDA, polski mag, zaproszenie na Gravity 3 itp. itd. Jakieś 37 Mb.
- **Quake Unreal Duke**
  - Jazda obowiązkowa dla miłośników tych gier: nowe levele, dodatki, konwersje, edytory, booty itp. Masa atrakcji! W sumie: prawie 30 mb.

Uwaga: gdy pojawi się okno ze ścieżką dostępu, wpiszcie na początku nazwę partycji, na którą ma się rozpakować dany program, np. c:/bonus.dos.

Programy

- **Polski rock**
  - historia muzyki rockowej w Polsce
- **DirectX 5.2 PL**
  - zainstaluj, by najnowsze dema chciały działać!

Shareware

- **DelphiZip**
  - Menager ZIPów, polski produkt.
- **Windows Navigator**
  - Kolejny polski program, odmiana Windows Commandera.
- **The Bat**
  - Znowu coś dla fanów Internetu. „Internet e-mail client" - mówi to Wam coś?
- **FTP Voyager**
  - Menager FTP-ów, przydatny dla internetowców.

Indeks dem:

- AlphaNatix: Urban Legends edition
- Arcade Horse Racing
- Bass Masters Classics
- Castrol Honda Superbike
- World Champions
- EASTERN FRONT - PEŁNA WERSJA
- European Air War
- Game, Net & Match
- Grim Fandango
- Insane Speedway 2
- JetFighter: FullBurn
- KKND 2 Krossfire
- Lead Soldier
- Leisure Suit Larry Casino
- M.A.X. 2
- Sensible Soccer '98
- Sin
- Small Soldiers - Squad Commander
- SolSuite 98
- Speedy Blupi
- Total Annihilation: Battle Tactics
- Tribal Rage
- WarGames
- X-Plane

Miliard w rozumie

Miliard w komputerze

Teleturniej „Miliard w rozumie" oglądam chętnie, aczkolwiek z pewnym kompleksem niższości. Bo choć nie uważam się za jakiegoś matoła i - pochwalę się - w testach Mensy nie schodzę poniżej 130 IQ, to zasób wiedzy posiadanej przez biorących w nim udział zawodników po prostu mnie przytłacza. No cóż, nie każdy może być geniuszem i błyszczeć erudycją przed licznym gronem telewidzów...

Jerzy Poprawa

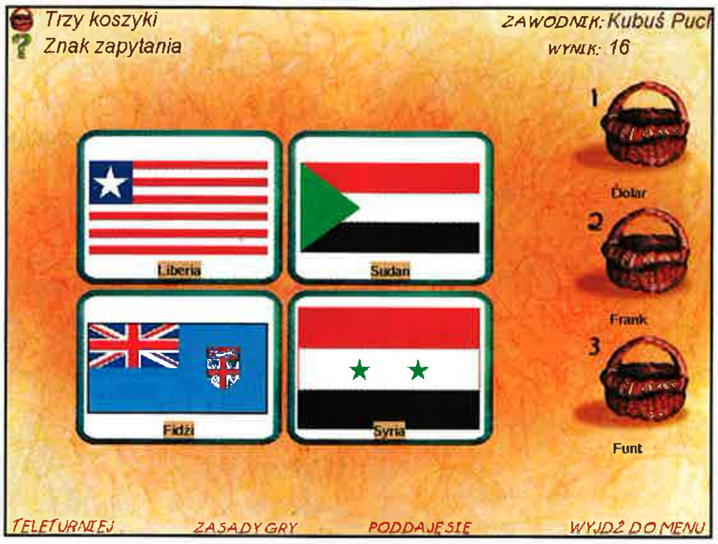
Ale na szczęście każdy z posiadaczy PC może przeżyć choć namiastkę tych emocji, uruchamiając program Miliard w rozumie, wydany przez PWN. Tytuł mówi sam za siebie - jest to komputerowa wersja tego teleturnieju (choć nie do końca, o czym w dalszej części recenzji). W każdym razie możemy sprawdzić swą wiedzę w 5000 zadań z 20 dziedzin wiedzy. W programie wykorzystano ponad 3000 zdjęć, rysunków, schematów, sekwencji audio oraz map, a ponadto 600 encyklopedycznych definicji - zatem rzadko kiedy natrafimy na powtarzające się pytania. To niewątpliwy plus tego programu.

Aplikacja ta przeznaczona jest dla szerokiego grona odbiorców - nie tylko dla teleturniejowych zawodowców i tych, którzy czytają do poduszki losowo wybrany tom encyklopedii PWN. Bawić się mogą też dzieci oraz ci, którzy po prostu chcą pożytecznie spędzić czas przy czymś ambitniejszym niż jakaś kosmiczno-fantastyczna strzelanina. Stąd konieczny był podział Miliarda... na kilka oddzielnych działów, zawierających pytania o zróżnicowanym poziomie trudności. Tak więc mamy tu następujące kategorie: Zabawa, Teleturniej, Nauka.

Zabawa przeznaczona jest ewidentnie dla najmłodszych odbiorców. Poziom trudności pytań ustalono tu raczej z myślą o odbiorcy uczęszczającym do młodszych klas szkoły podstawowej. Zagadki typu „czy przedstawione na ekranie zwierzę należy do: ssaków, ptaków, ryb, gadów" nie powinny sprawić większych trudności nawet kilkulatkom. Naturalnie pytania nie ograniczają się wyłącznie do wskazywania kursorem poprawnej odpowiedzi. Przyjdzie nam składać puzzle, kompletować do pary odpowiednie karty (np. z rysunkiem i pasującym do niego podpisem), wrzucać do „tematycznych koszyków" odpowiednie ilustracje, wykreślać nie pasujące do schematu rysunki, rozpoznawać fragmenty muzyki, uporządkować wedle zadanych kryteriów (np. chronologicznie) odpowiednie wydarzenia, odgadywać - na podst. fragmentów encyklopedycznych haseł - nazwę danego obiektu etc.

Teleturniej - ta część jest najbardziej zbliżona do pierwowzoru, co jednak nie oznacza, że jest to „fotograficzne" przeniesienie oryginalnego teleturnieju na ekran monitora. Wszystko bowiem dzieje się raczej „na motywach Miliard w rozumie". Oprócz wymienionych wcześniej rodzajów udzielania odpowiedzi, będziemy musieli także wpisywać odpowiedzi na pytania, a składanie puzzli odbywa się na czas,

zaś nasze odpowiedzi są odpowiednio punktowane. No i naturalnie tu już niejeden raz będziemy zmuszeni poprosić komputer o pomoc, ponieważ pytania wymagają naprawdę pokaźnego zasobu wiedzy na najróżniejsze tematy, od A - jak astronomia, po T - jak technika (a także: medycyna, muzyka, historia, film i teatr, chemia, sztuka, sport, religia...). Niestety, komputer nie wypłaca nawet najskromniejszych wygranych... a szkoda, che che.



Jeśli nie lubicie się stresować egzaminowaniem swego umysłu, a chcecie poszerzyć swój zasób wiedzy, radzę odwiedzić dział Nauka. Mamy tu do dyspozycji wspomniane wcześniej 20 dziedzin wiedzy, z których możemy wybrać sobie dowolną ilość. Zasady przypominają telewizyjną wersję teleturnieju - tyle tylko, że komputer nie ocenia nas i nie limituje czasu wykonania zadań, co pozwala łatwiej strawić gorycz porażki. No i sami możemy ustalić dziedzinę, z której jesteśmy odpytywani.

Jeśli idzie o wrażenia dotyczące realizacji Miliarda... Prawdę powiedziawszy uczucia mam mieszane... i to z przewagą negatywnych. Wszystko bowiem (myślę tu głównie o grafice) zrobione jest starannie - ale tak, jakby program adresowany był wyłącznie do najmłodszych. Ma to sens w dziale „zabawa", ale nieco starszych zawodników może razić jako infantylne. W sumie taka ocena jest mylna - lecz zderzenie takiej „bajkowej" grafiki z pytaniami, na których mogą „wywalić" się studenci tuż przed magisterium, robi nieco dziwne wrażenie (przynajmniej na mnie). Ponadto - jak na program komputerowy - Miliard nie jest specjalnie multimedialny. Większość pytań bazuje na statycznych planszach, rysunkach i zdjęciach. Czasem trafi się coś do posłuchania - a aż prosi się tu o np. sekwencje filmowe. Szczególnie w dziale „film i teatr" (noblesse oblige!). Zamiast może i ładnych obrazków i zdjęć, chciałbym np. obejrzeć fragmenty Potopu czy choćby słynnych Dziadów z roku '68. Niestety - mimo dość skrupulatnych poszukiwań nie znalazłem tam ANI JEDNEJ sekwencji z filmu czy spektaklu teatralnego! Trudno mi to pojąć... No i nie ukrywam, że gdyby w rolę narratora czy choćby lektora, wcielił się Janusz Weiss, to wrażenia byłyby już zupełnie inne. Specyficzny sposób prowadzenia teleturnieju przez pana Weissa tworzy jego niepowtarzalny klimat i brak tego charakterystycznego głosu znacząco utrudnia wczucie się w rolę...

Oprawa dźwiękowa, choć staranna, również nie jest silną stroną Miliarda... Fanfary rozlegające się przy poprawnej odpowiedzi, czy efekt dźwiękowy sygnalizujący błąd, szybko się nudzą. Czy tak trudno byłoby zdefiniować po kilka takich, dobieranych losowo, sekwencji? W ogóle nie pomyślano np. o możliwości importu czy wydruku strony; jak się wydaje, twórcy uważali, iż nabywcy wystarczy tylko odpowiadanie na pytania. Może szukam dziury w całym, ale możliwość ingerencji w program (np. dobór fontów czy wyznaczenie limitu czasu na odpowiedzi itp. itd.) na pewno by nikomu nie zaszkodziła, a niewątpliwie wielu sprawiłoby to dodatkową przyjemność. Interaktywność programu w roku 1998 nie powinna ograniczać się do klikania myszą po ekranie, czyż nie?

Podsumowując: Miliard w rozumie w wersji komputerowej jest na pewno dobrym pomysłem. Jednak moim zdaniem jego realizacja stanowczo nie dorównuje klasie pierwowzorowi i pozostawia po sobie wyraźne uczucie niedosytu. Osobiście stanowczo wolę telewizyjną wersję Miliarda... ■

Producent: Vulcan/PWN

Wymagania: PC 486/120, 16 Mb Ram, SVGA, karta muz, Win'95, CDx2

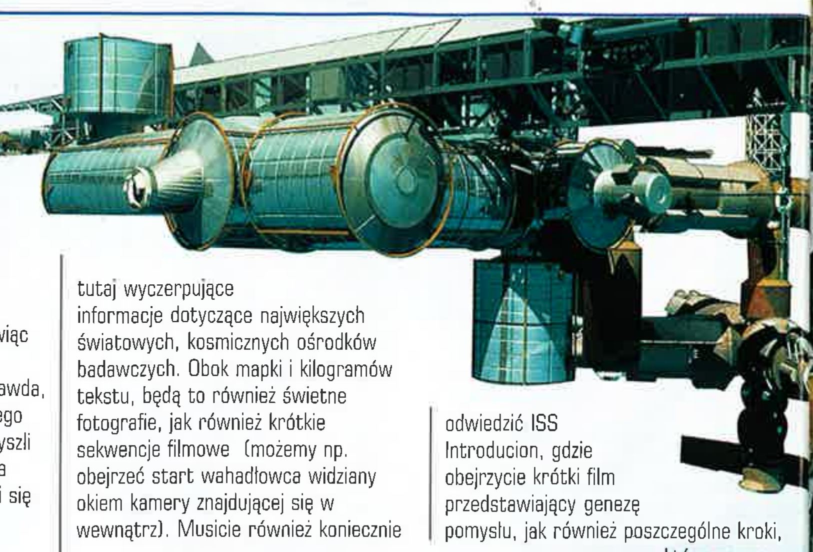
Dystrybutor: PWN

Internet: http://www.pwn.com.pl

INFO

TopWare INTERACTIVE
Przełom tysiąclecia. Pradawne siły magii zaatakowały Ziemię. Świat stanął w płomieniach. Armie, które przetrwały, z determinacją przygotowują się do odparcia wroga. Ustanowienie Sojuszu jest ostatnią iskierką nadziei. Magia zapanowała nad Światem, a zmarli powstają z grobów. Czy jest szansa na przetrwanie?
Copyright © 1997 Cauldron. All Rights Reserved
produkt JRC Interactive, Prague.
Rozpoczyna się...
Spellcross
Ostatnia Bitwa
• strategia turowa • plastyczne tereny 3D • rozdz.: 640x480, 800x600 lub 1024x768 w 256 kolorach • ponad 100 ekscytujących misji • powyżej 70 typów jednostek • organizowanie jednostek w większe formacje bojowe z własnymi dowódcami • modyfikacja jednostek i awans do wyższego poziomu • wdrażanie nowych technologii • wspaniałe animacje i zdjęcia • świetny scenariusz • wyśmienita muzyka i efekty dźwiękowe • polska wersja językowa
49,95
tel.: (033) 123 002, fax: (033) 124 894, sprzedaż wysyłkowa: tel.: (0195) 412 739, email: maria@baza.vr.pl, www.topware.pl

Skybase



Home, sweet home...

W czasach Zimnej Wojny dwa najpotężniejsze supermocarstwa na świecie starały się zdominować konkurenta, zbrojąc się ponad miarę w śmiercionośne rodzaje najnowszej broni masowej zagłady. Ostatecznie pojedynek ten doprowadził do katastrofy gospodarczej były Związek Radziecki, dzięki czemu Polska mogła odzyskać niepodległość. Olbrzymie fundusze, które przeznaczano na badania i wdrażanie projektów "Gwiezdnych Wojen", zostały nieodwołalnie utopione i mimo tego, że to właśnie dzięki tym "inicjatywom" człowiek wylądował na Księżycu oraz znacząco rozwinięto technologie, które są wykorzystywane praktycznie na każdym polu działalności ludzkiej, jest to tylko ułamek tego, co można było osiągnąć. W każdym bądź razie obecne rządy dalej drenują własne budżety, wyciskając z nich kasę na szeroko rozumianą "obronność" (jak szeroko, nie powiedzą podatnikom żadne raporty), jednak starają się również współpracować ze sobą i tworzą spektakularne projekty, które angażują umysły zwykłych ludzi, dając im nadzieję, wiarę, poczucie narodowej dumy itd.

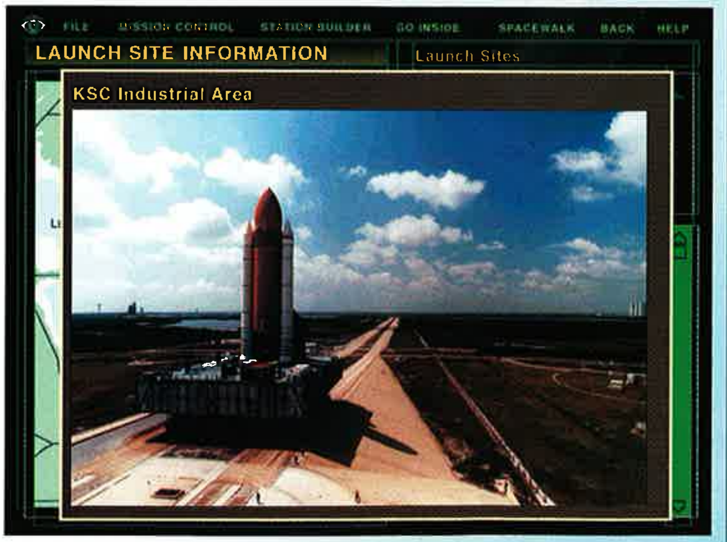
INQUISITOR

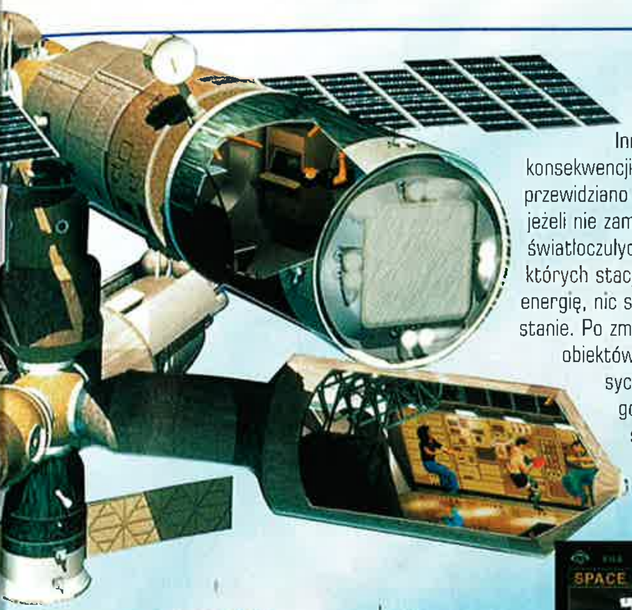
Takim ambitnym dziełem ma być stacja kosmiczna, która powstaje dzięki współpracy NASA (Stany Zjednoczone), RSA (Rosja),CSA (Kanada), ESA (Europa), NASDA (Japonia) oraz innych agencji kosmicznych. Plany zakładają, że w 2003 roku Space Station stanie się już w pełni sprawną, kompletną jednostką badawczą, w której pracować będzie kilkuosobowa grupa astronautów. Po co o tym wszystkim piszę? Chociaż większość z Czytelników nie zdąży skończyć szkół i zdobyć uprawnień do prowadzenia kosmicznego wahadłowca, pewnie każdy jednak chciałby się pobujać w takim domku, a przynajmniej zajrzeć przez okienko. Mówiąc już całkiem serio, na pewno zastanawialiście się kiedyś, jak kosmonauci spożywają posiłki lub jak wygląda łóżko w kosmosie, nie mówiąc już o tak "trudnych" sprawach jak defekacja w stanie nieważkości (prawda, że elegantsze słówko od siermiężnego sra***?). Z podobnego założenia wyszli goście z Maris Multimedia i Piranha Interactive i w naszym imieniu udali się do NASA. Dzięki tak fachowemu doradztwu powstał produkt tyle nietypowy, co interesujący, chociaż w moim przekonaniu skierowany raczej do osób, które szczególnie interesują się zagadnieniami lotów kosmicznych, a przede wszystkim koncepcją stacji pozaziemskiej.

W "kosmicznym" pudełku z wypukłym nadrukiem SKYBASE, sygnowanym logo NASA, znajduje się ciemna płytka i oczywiście karta rejestracyjna. Po zainstalowaniu programu pojawi się interesujący pulpit, z poziomu którego dotrzemy do wszystkich dostępnych w programie opcji. Możemy posłużyć się tekstowym menu, które znajduje się na belce lub uaktywnić określony moduł, zaznaczając myszką podświetlony element. Wbrew pozorom program ma bardzo prostą i przejrzystą strukturę, a jak się szybko przekonałem, jego funkcje są mocno ograniczone. Właściwie jest on zaledwie poglądowym narzędziem, dzięki któremu możemy przyjrzeć się stacji kosmicznej a ponadto samodzielnie spróbować "złożyć" space station z gotowych modułów. Skybase jest więc raczej specyficzną, multimedialną mini-encyklopedią operującą hasłami w bardzo wąskim, specjalistycznym zakresie.

Na panelu Mission Control znajduje się kilka ciekawych miejsc, które dostępne są wyłącznie z tego poziomu. Pierwszym z nich jest Launch Sites. Znajdziecie tutaj wyczerpujące informacje dotyczące największych światowych, kosmicznych ośrodków badawczych. Obok mapki i kilogramów tekstu, będą to również świetne fotografie, jak również krótkie sekwencje filmowe (możemy np. obejrzeć start wahadłowca widziany okiem kamery znajdującej się w wewnątrz). Musicie również koniecznie odwiedzić ISS Introducion, gdzie obejrzycie krótki film przedstawiający genezę pomysłu, jak również poszczególne kroki, które muszą wykonać chętni do wybudowania własnej stacji. Nieco inną funkcję ma Module Information. Jest to oczywiście szczegółowy opis każdego z czterdziestu modułów stacji kosmicznej. Powyżej okna tekstowego znajduje się trójwymiarowy model danego urządzenia. Możemy oczywiście dowolnie obracać go wokół osi poziomej. Możliwe jest również uaktywnienie diagramu, gdzie ponadto znajdą się podstawowe dane o wymiarach urządzenia oraz bardziej obrazowe porównanie, czyli sylwetka człowieka obok.

Kolejne ciekawostki odnajdziecie w Launcher Information. W katalogu tym umieszczono najbardziej znane typy napędów rakietowych i wahadłowców. Poprzez modele historycznego już Burana i Energii (wahadłowiec rosyjski był odpowiedzią na amerykańskie konstrukcje tego typu, poleciał jednak tylko raz: w 1988 roku), aż po





najnowszy, prototypowy X-33 wyprodukowany na kontrakcie NASA przez koncern Lockheed-Martin. Ostatnią pozycją, do której możecie dotrzeć wyłącznie z poziomu Mission Control, jest ISS Handbook, gdzie odnajdziecie po prostu wszelkie istotne informacje związane z projektem ISS (International Space Station). Dowiecie się wszystkiego o przyszłej funkcji stacji, możliwościach jej różnorodnego wykorzystania, jak również o zagrożeniach czy historii całego przedsięwzięcia. Okazuje się np. że pierwszą stacja kosmiczna znalazła się na orbicie już w 1971 roku i była to jednostka radziecka: Salut. W 1973 amerykanie umieścili na orbicie własną stację: US Skylab, natomiast pierwszy poważny projekt stacji badawczej znajdującej się orbicie geostacjonarnej zrealizowali ponownie Rosjanie ze swoją stacją Mir (1986). Mir czyli Pokój. Oczywiście w programie znajdziecie informacje na wymienione tematy znacznie bardziej rozwinięte, a także bardzo dużo innych, o których nawet (celowo zresztą) nie wspomniałem. Kiedy już będziecie posiadali przygotowanie teoretyczne, możecie spróbować skonstruować własną stację kosmiczną. Oczywiście będzie to kopia prawdziwego projektu ISS, który jest realizowany od 1997 roku. Station Builder składa się z kilku okien. Centralne miejsce zajmuje oczywiście nasza stacja. Jeżeli kliknięcie na niej przyciskiem myszy, będziecie mogli dowolnie ją obracać, dostępny jest również precyzyjny zoom. Czterdzieści modułów dostępnych w menu ma oczywiście bardzo różnorodne funkcje i przeznaczenia. W Module Information znajdziecie wyczerpujący opis i charakterystykę poszczególnych elementów oraz dokładne grafiki. Oczywiście stacja powinna zostać złożona według określonego schematu. Możliwe jest co prawda "przylepianie" byle jak poszczególnych modułów (jedynie w wypadku zupełnej niekompatybilności program wyświetli stosowny komunikat), ale jeżeli tak właśnie wykonacie stację, sami bardzo szybko przekonacie się, że praktycznie nie da się po niej poruszać, a przynajmniej jest to delikatnie mówiąc utrudnione. Innych konsekwencji nie przewidziano i nawet jeżeli nie zamontujecie światłoczułych ogniw, z których stacja uzyskuje energię, nic się nie stanie. Po zmontowaniu obiektów możemy sycić oczęta gotową stacją orbitalną. Możecie wybrać się na zewnątrz (Spacewalk) i obserwować pod każdym dowolnym kątem "Wasze dzieło". Znacznie ciekawiej jednak będzie zajrzeć do środka (Go inside). Posługując się kursorem myszy (pozwala nam oglądać się w dowolną stronę), możemy wędrować po poszczególnych segmentach stacji (biała strzałka symbolizuje, że możemy wykonać jakiś ruch). Niestety możliwości penetracji pomieszczeń są dość ograniczone. Wygląda to trochę jak spacer po muzeum. Niby wszystko mamy pod ręką, ale niczego nie można dotknąć czy użyć. Jeżeli coś Was zainteresuje (np. jakaś dziwna puszka na ścianie), dowiecie się czegoś tylko wtedy, gdy pojawi się specjalny kursor (znak zapytania). W innym wypadku możecie sobie jedynie fantazjować. Z kolei w miejscach, gdzie przewidziano jakąś reakcję, pojawi się niewielkie okienko komentujące działanie danego urządzenia. Brakuje tu po prostu choćby ułamka interakcji. Co z tego, że możesz obejrzeć sobie fajną, kosmiczną kuchnię, skoro jest to jedynie bitmapa i żadnego ze sprzętów nie da się w jakikolwiek sposób użyć. Nawet kilka takich "drobnostek" poprawiłoby znacznie moje samopoczucie, ale niestety nie ma żadnej. Wyglądało więc to tak, że przesuwałem się po kolejnych sekcjach stacji, przeczytałem tabliczki "przyczepione do eksponatów" i grzecznie pożegnałem się ze Skybase. Po prostu nie ma nic więcej do robienia, a ponieważ program nie jest bardzo rozbudowany, po dwóch dniach poznacie go dokładnie i w całości. Co potem ? Możecie odłożyć na półkę.

Grafika jest ładna, ale już sposób prezentacji przedpotopowy. Kiedy zdecydujesz się na ruch do przodu, nastąpi najpierw zapikselowane zbliżenie, a dopiero potem nałożony zostanie właściwy obrazek. Obraz przesuwa się skokami (po bitmapce), co raczej nie kojarzy się z nieważkością. Tę zresztą podkreślono wręcz humorystycznie. Patrzę na płaski obrazek i widzę, że jakieś urządzenie wisi "efektownie" zawieszone w powietrzu. Bez komentarza.
Cóż, ostatecznie moje wątpliwości niczego właściwie nie przesądzają, bo Skybase od początku miał być jedynie programem umożliwiającym zapoznanie się z projektem ISS i niczym więcej. Jeżeli mielibyśmy rozpatrywać go jedynie w takich kategoriach, to ocena jest zdecydowanie pozytywna. Muszę również dodać, że z poziomu programu można połączyć się bezpośrednio ze stroną Skybase, gdzie zatopicie się na całe miesiące! Kontakt z serwerami NASA, ESA, NASDA, to po prostu tysiące stron związanych z tematem i nie tylko. Możecie np. zobaczyć na żywo (ujęcia z trzech kamer), jak powstaje kolejny moduł ISS (zdjęcia z fabryki NASA są odświeżane co piętnaście minut) lub obejrzeć sobie zdjęcia satelitarne Ziemi sprzed kilku minut. Dostęp do sieci jest więc zdecydowanie wskazany.

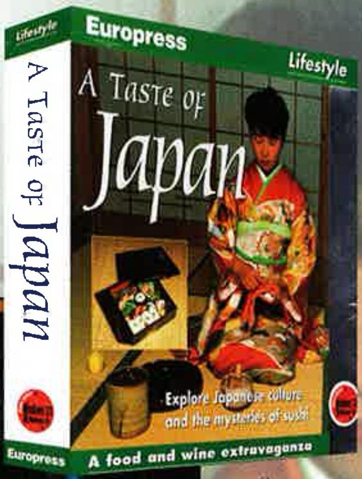
Dryden Flight Research Center EC97-44165-149 Photographed 16JUL1997
group photo of Dryden research aircraft (NASA/Tony Landis)

Skybase jest na tyle nietypową pozycją, że trudno do końca ocenić jej wartość. Dla Gorgiasza, starożytnego sofisty-filozofa, istnieje tyle sposobów widzenia, czyli rzeczywistości, co patrzących, każdy więc postrzega wyłącznie subiektywnie. Moja subiektywna ocena nie ma więc większego znaczenia... dla Was. Musicie sami popatrzeć... ■

Q-ACTION	**Producent:** Maris Multimedia
Wymagania: P90 16 MB RAM4xCD ROM Windows 95	**Dystrybutor:** Piranha Interactive tel. 602 491-0500
Internet: http://www.piranhainteractive.com	

INFO

A Taste of Japan



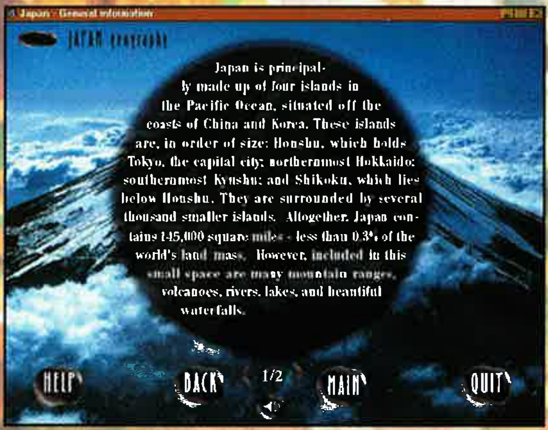
Smak egzotyki

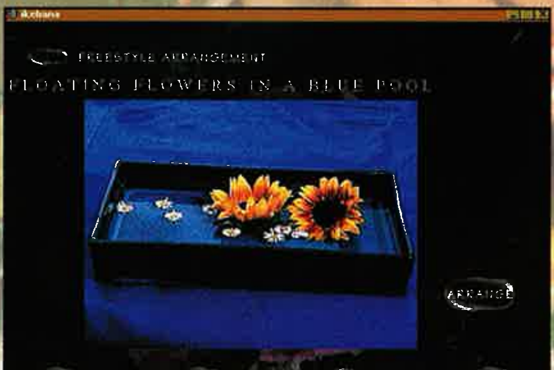
Japonia... daleki zamorski kraj o fascynującej kulturze. Dziwny, odległy, niezrozumiały, pełen ludzi o nieruchomych twarzach okraszonych uprzejmym uśmiechem. Kraj, z którego zawędrowały do nas magnetowidy, telewizory i inna elektronika, Godzilla, filmy Akiro Kurosawy, judo, karate, manga... Kraj, o którym na pewno wszyscy z Was słyszeli ale o którym trudno powiedzieć coś więcej niż tylko ogólniki (i to dość często fałszywe).

JERZY POPRAWA

Tych, których fascynuje Japonia (a w szczególności jej kultura we wszelakich aspektach), powinien zaciekawić dwukompaktowy program Europressu o nazwie „A Taste of Japan". Można go potraktować jako dość specyficzny przewodnik po kulturze Nipponu. Czemu dość specyficzny? Otóż cały pierwszy CD poświęcony jest tylko i wyłącznie japońskiej kuchni. Zresztą to zbyt szumnie powiedziane. Chodzi tu o JEDNO (słownie: jedno) danie - czyli sushi. Co to jest i czemu na jego omówienie potrzeba aż jednego kompaktu, wyjaśnię za chwilę. Teraz jednak omówimy zawartość drugiego CD. Ów ucieszy tych, których interesuje japońska kultura. Podzielony jest na dwa główne działy. General Information to dość skrótowe kompendium wiedzy o Japonii. Dowiemy się o jej historii, położeniu geograficznym, klimacie, gospodarce i religii. Podane informacje są raczej skąpe, ale wystarczą by mieć jakie takie pojęcie o omawianym zagadnieniu.

Drugim działem jest The Beauty of Japan. I tutaj wszyscy, którzy fascynują się starymi japońskimi ceremoniami (parzenie herbaty, ikebana - czyli artystyczne układnie kwietnych kompozycji, origami - sztuka tworzenia rozmaitych przedmiotów z papieru, kaligrafia itp.) poczują się jak w raju. Nie dość, że te ceremonie omówiono szczegółowo, dosłownie krok po kroku (jak np. ceremonial picia herbaty) to na dodatek zilustrowano masą zdjęć i sekwencji video, plus oczywiście narracja prowadzona przez lektora. W dziale tym wspomniano też o sushi, pora więc by w końcu wziąć byka za rogi...





Czym jest sushi? Trudno znaleźć jakiś europejski odpowiednik tej potrawy. Powiedzmy, że jest to dawny japoński fast-food, który ongiś był pożywieniem biedaków, a z biegiem lat sposób sporządzania sushi urósł do rangi... no, co tu kryć - sztuki. Z czego składa się sushi? Otóż jest to porcja specjalnie spreparowanego ryżu określonego gatunku, tworząca coś w rodzaju kanapki. Tę porcję okłada się... no praktycznie czym kto zamarzy - ilość kombinacji jest nieskończona. Powiedzmy, że np. położymy na niej plasterek surowej ryby zmacerowanej wcześniej w odpowiedniej zalewie, maźniemy odrobioną zielonego chrzanu i owiniemy wszystko pasemkiem jadalnego wodorostu. Po czym unosimy do ust, by przełknąć wszystko w jednym - dwóch kęsach, mrucząc przy tym z błogości. I co - to wszystko? - zapyta jakiś rozczarowany czytelnik. Tak, zasadniczo to wszystko. Problem w tym, że aby zrobić dobre sushi należy przedtem terminować dobrych parę lat pod okiem mistrza (kuchmistrz sporządzający sushi musi mieć specjalny certyfikat). Japończycy cenią bowiem prostotę - ale wycyzelowaną do tak perfekcyjnej głębi, że aby ją osiągnąć trzeba naprawdę poświęcić na ćwiczenia masę życia. Niestety prawdziwe sushi, wykonane wedle wszystkich zasad sztuki, (sprzedawane zawsze „w pakietach" po 2, ponieważ tyle można było dostać za dawny odpowiednik japońskiego grosza) można zjeść chyba tylko w Warszawie w jednej z japońskich restauracji, za dość kosmiczną - jak na kieszeń przeciętnego Polaka - ilość złotówek. Ponieważ nie każdy mieszka w Warszawie i nie każdego stać na taki kulinarny raj, można ewentualnie przyrządzić sobie to danie własnoręcznie. Wprawdzie nie gwarantuję, że efekt smakowo-wizualny (bo sushi ma cieszyć nie tylko usta ale i oczy) będzie zadowalający - lecz spróbować zawsze można.

I po to właśnie jest pierwszy CD. Znajdziecie tam wszystko, co powinniście wiedzieć na temat sushi, łącznie z listą składników i dokładnymi przepisami na dziesiątki odmian tego dania, czy choćby szczegółowymi opisami przyrządzania rozmaitych dodatków, którymi udekorujemy potrawę. Jeśli lubicie np. kuchnię chińską - radzę poeksperymentować...

A jak wygląda program jako całość? Ogólnie sympatycznie. Jest prosty w obsłudze, odpowiednio multimedialny, jak na niziutkie wymagania sprzętowe (japońska muzyka w tle... tła też zresztą ładne ;), zdjęcia, sekwencje wideo, narracja). Mówiąc krótko - powinien się spodobać tym wszystkim, których fascynuje Wschód... i lubią dobrze zjeść. ■

Producent: Europress

Wymagania: 486/66, CDx 2, SVGA, karta muz, Win 3.x/95.

Dystrybutor: Europress tel.(0044) 1625 859444

Internet: http://www.europress.co.uk

INFO

epa

DD KOMPUTERY

www.epaonline.com/poland

Słownik języka angielskiego oraz kursy języka angielskiego

Słownik języka angielskiego
na płycie CD-ROM
lub DVD-ROM

199 zł.

Zestaw kursów
LANG*Master* PACK
Poziom Beginner
4 x CD-ROM

199 zł.

Zestaw kursów
LANG*Master* Pack
Poziom Elementary
4 x CD-ROM

199 zł.

Zestaw kursów
LANG*Master* Pack
Poziom Intermediate
4 x CD-ROM

199 zł.

Słownik
+ zestaw kursów
LANG*Master* Kit
Poziom Beginner
5 x CD-ROM

299 zł.

Słownik
+ zestaw kursów
LANG*Master* Kit
Poziom Elementary
5 x CD-ROM

299 zł.

Słownik
+ zestaw kursów
LANG*Master* Kit
Poziom Intermediate
5 x CD-ROM

299 zł.

Laureat wielu prestiżowych nagród i wyróżnień

LANG*Master* jest całkowicie unikalnym, interaktywnym i multimedialnym systemem do nauki języka angielskiego z wykorzystaniem komputera PC. Program bazuje na nowoczesnych metodach dydaktycznych, umożliwia osobie uczącej się poszerzanie słownictwa, ćwiczenie prawidłowej wymowy i zrozumienia języka mówionego - wszystko w najbardziej efektywny sposób!

Słownik LANG*Master* Collins COBUILD Student's Dictionary
- oparty na Banku Języka Angielskiego zawierającego 250 mln słów
- 283 000 nagranych słów, 50 godzin nagrań, 40 000 haseł, 30 000 przykładów
- wszystkie hasła czytane przez rodowitych lektorów angielskich
- uwagi gramatyczne, przykłady, odmiany i formy pochodne, wyjaśnienia, wyrażenia
- wyszukiwanie poprzez hasło, formę gramatyczną lub wyrażenie

Teraz już także na DVD ROM

Kursy LANG*Master*: 435 000 nagranych słów, 83 godziny nagrań, 1 065 ćwiczeń, 5 100 ilustracji, 152 000 słów bezpośrednio połączonych ze słownikiem
- multimedialne wersje książek serii READERS wydawnictwa Heinemann
- wszystkie teksty udźwiękowione przez angielskich lektorów w studiach nagraniowych w Anglii
- współpraca ze słownikiem

Ćwiczenie prawidłowej wymowy
Dostosowywanie tempa nauki do indywidualnych możliwości ucznia
Metoda RE-WISE przeznaczona do nauki i utrwalania nowych słów i fraz
Przyjazny, czytelny oraz łatwy w obsłudze interfejs
Dostępna wersja sieciowa systemu oraz OEM
Lokalizacja w 17 językach

Zostań naszym Partnerem!

Dystrybucja:

TCH Warszawa
tel.: (022) 646 00 33
(022) 48 71 72
http://www.tch.com.pl

ARD-SOFT Warszawa
tel.: (022) 863 22 59
(022) 863 79 56

EXE Wrocław
tel.: (071) 353 70 02
(071) 353 70 06

FF COMPUTERS DIRECT SALES
SPRZEDAŻ BEZPOŚREDNIA
http://www.ffcomp.com.pl
tel. (0-33) 18-55-99
fax.(0-33) 18-40-00

VOBIS MICROCOMPUTER
Sklepy Vobis
na terenie
całego kraju

Heinemann English Language Teaching

HarperCollinsPublishers

DD KOMPUTERY

Produkcja w Polsce:
DD KOMPUTERY - EPA Polska • ul. 11 Listopada 85, 26-600 Radom
tel./fax: (0 48) 360 80 91, 442 36 • e-mail: ddkomp@epaonline.com

Ziemia, Wyprawa do wnętrza planety

Świat we wnętrzu kuli...

Multimedialne propozycje, będące domeną bielskiego wydawnictwa Optimus Pascal, gościły na naszych łamach już nie raz i nie dwa razy. Co ciekawe, niezmiennie zyskiwały, dzięki solidności przygotowania i wykonania, przychylne opinie recenzentów (do których zalicza się również i moja skromna osoba, gdyż i ja miałem już wcześniej przyjemność opisywania „swoich" produktów).

Jacek Smoliński

Podobnie miała się kwestia oceny poszczególnych członów serii encyklopedycznych publikacji multimedialnych, opatrzonej wspólnym znakiem - Nowe Horyzonty. Ot, po prostu co jakiś czas spadała na czyjeś biurko kolejna część tej „wielkiej encyklopedii", ten ktoś recenzował ją, zachwycał się (w bardziej lub mniej umiarkowany sposób) i... oczekiwał kolejnej. No i cóż w tym dziwnego? Ano nic. Lub prawie nic, gdyż warto dodać, że proces ten powtarza się w kompletnie niezmienionej formie już od dłuższego czasu. Ten ostatni natomiast ma w zwyczaju raźno umykać i - niestety - delikatnie, acz stanowczo wywierać wpływ na oceniane przez nas produkty.

Zacznijmy jednak od początku. Ten zaś - tak jak zwykle bywa w przypadku wielu wydarzeń absolutnie nadzwyczajnych - był... najzupełniej zwyczajny: po prostu otrzymałem do rąk własnych, w celu dokładnego zapoznania się i równie dokładnego zrecenzowania, egzemplarz kolejnej odsłony Nowych Horyzontów, zatytułowany: Ziemia, Wyprawa do wnętrza planety. Jako zaś, że stosunkowo niedawno zmagałem się z inną (konkurencyjną) publikacją na ten właśnie temat (myślę tu o Budowie i Ewolucji Ziemi „ulokowanej" w lipcowym numerze CD-Action) i dzięki temu dysponując odpowiednim materiałem porównawczym (nie wspominając już nawet, że pozytywnie nastroił mnie sam, wyraźnie nawiązujący do dorobku Jules'a Verne'a tytuł...) z zapałem i wiarą w Dorling Kindersley i Optimusa raźno zabrałem się do pracy. Co prawda podczas instalacji przypomniałem sobie, jak to jeden z redaktorów, który nieco wcześniej otrzymał Ziemię... żalił się, że za nic nie może jej odpalić. Wszystkim czego dokonał podczas prób była - jak to ujął - „aktywacja windowsowego niebieskiego screen savera", a i to nie tylko na komputerze własnym ale i sąsiednim. Lecz nie przejąłem się tym, uznając iż ja w razie potrzeby dam sobie radę. A jednak! Jednak miał on - co w tej chwili mogę w miarę autorytarnie stwierdzić - w pewnym stopniu rację: u mnie Ziemia wprawdzie uruchomiła się, ale przez cały czas jej użytkowania tło „marszczyło się" nieco (podczas odtwarzania filmów), a i przydarzał się jej co pewien czas zgon, na którego permanentność pomagał jedynie brutalny reset komputera.

Jednak i w przeciągu tych okresów, przyjmijmy: „bezawaryjnej" pracy uśmiech ukontentowania długo nie chciał powrócić na moją twarz... Przyczyny tego były zaś nadzwyczaj klarowne: po prostu nie podobało mi się to, co pojawiało się na ekranie monitora. Oto bowiem, zgodnie z polityką wydawniczą Dorling Kindersley obraz, w jakim prezentowane jest „wnętrze" Ziemi został zawężony do rozdzielczości 640 (w poziomie) i 480 (w pionie) pixeli oraz - co gorsza! - stłamszony do zaledwie 256 kolorów! Niby nic, prawda? A jednak! Same wymiary obrazu (który należałoby raczej określać mianem „obrazka") właściwie nie są niczym szczególnym w programach edukacyjnych - do tego stopnia, że przyzwyczaiłem się już do zmian z moich 1024 na 768 na niższe rozdzielczości (choć wielkość „kropek" w tym najniższym systemowym za każdym razem dokonuje bez mała mordu na moich oczach...), ale widok cząstek siarki z ogromnymi jak kasetony (przesadzam) ZIELONYMI punkciorami sprawił, że na ustach pojawiła mi się piana. Czy w Dorling nie wiedzą, że już od jakiegoś czasu istnieją karty umożliwiające wyświetlanie większej palety barw? A tak kompletnie nawiasem mówiąc zdarzało mi się widzieć grafiki w 256-ciu kolorach i łkać z zachwytu; w tym zaś przypadku sprawiają one wrażenie czegoś znacznie bardziej barwnego i na siłę upchanego w tej skromnej „przestrzeni".

No ale dosyć już o utrudnieniach w kwestiach wprawdzie związanych z Ziemią... jako programem, ale kompletnie nie dających jej obrazu jako multimedialnego-encyklopedycznego-kompendium-wiedzy-na-temat (uwielbiam ten zwrot frazeologiczny...!). Ona zaś sama jest... jest po prostu niezła. Czy też - co z konieczności zachowywania koniecznego obiektywizmu będzie znacznie bardziej odpowiednie: niezupełnie zła. Oczywiście nie można zapomnieć przy tym, że zdjęcia noszą na sobie znamię tych nieszczęsnych ograniczeń i niestety nie są zbyt wyraźne, a i pokrewne im animacje dałoby zrobić się lepiej, tak by było możliwe oglądanie ich z idealną płynnością (co w ich akurat przypadku jest raczej wymagane), a nie w trybie slide-show z prędkością 2 klatek na sekundę. (Myślę tu o filmie obrazującym rozchodzenie się fal poprzecznych, podłużnych i powierzchniowych podczas trzęsień ziemi). Podobnie zresztą mają się „animowane" efekty uruchomienia niektórych machin (o czym już za

moment) - ot, dla przykładu obrót podstawy „Narodzin Ziemi" składa się z pięciu (wraz z początkową i finalną) klatek. Aż dziw, że powstrzymuję się od komentarza...

...Zdaje się jednak, że nie o tym miałem pisać. A więc dobrze - Ziemia, Wyprawa do wnętrza planety swą formą nie odbiega od pozostałych programów z serii Nowych Horyzontów. Tak bowiem w nim jak i nich akcja (że użyję tego nie najszczęśliwiej dobranego słowa) rozgrywa się w wielkiej sali muzeum (ściślej: podziemiach wielkiego muzeum, na które składają się kolejne odsłony cząstkowych encyklopedii) mieszczącej się - bardzo odpowiednio i klimatycznie - w piwnicach tegoż wirtualnego budynku. Jej (tak sali jak i części) przestrzeń z kolei wypełniają pogrupowane tematycznie tablice i rozmieszczone w oszklonych gablotach niezwykłe okazy tych podziemnych skarbów, jakimi na ogół zajmuje się właśnie geologia. I nie mam na myśli jedynie kamieni szlachetnych (choć jubilerskie cuda znajdujące się w oszklonej, ośmiokątnej gablocie stojącej pośrodku muzeum potrafią i - co więcej - rzeczywiście zapierają dech w piersi!) czy „pierwiastków energotwórczych" („czarnego złota" i... nie tylko).

A jednak nie dane mi będzie zająć się samą informacyjną warstwą Ziemi... I w tym bowiem momencie cisną się na usta słowa dezaprobaty, jaka zaczyna odgrywać rolę odczucia dominującego podczas przemieszczania się po owej wirtualnej ekspozycji. Sekwencja ruchu bowiem czy chociażby obracanie się w miejscu, to wprawdzie płynne „obrócenie kamery", jednak - co totalnie niszczy pozytywny efekt - wyraźnie widoczna jest wówczas linia podziału pomiędzy... kompletnie różnymi ekranami. Niejasne? Już wyjaśniam: otóż efekt ten przypomina przesunięcie wzroku z jednego obrazka opowiastki rysunkowej na następny... Słowem: interaktywny komiks.

Wracając zaś do ścisłej treści encyklopedii: dane, owszem, jest ich niemało... lecz i wcale niedużo! Całość zawiera się bowiem w opisach (trzeba przyznać: rzetelnych) do umieszczonych na muzealnych półkach obiektów i paronastoma hyperlinkami. I w tym przypadku, jak się wydaje, dałoby się zrobić to lepiej: w przypadku plansz uzupełniających razi kompletny brak ilustracji - pozostaje jedynie czysty tekst i ewentualnie kolejne łącza. Co gorsza, praktycznie nie słychać również lektorów! Ich głos pojawia się jedynie wówczas, gdy niezbędne staje się wyjaśnienie niejasnych filmów czy animacji. Trzeba jednak przy tym przyznać, że kiedy już zaistnieją, wyraźnie słyszalny jest czysty profesjonalizm - głoski niemal ze stukiem wskakują na właściwe miejsce, przy czym mowa nie sprawia niemiłego wrażenia sztucznej czy wymuszonej. Zatem - troszeczkę jakby dla odmiany - brawo!

W moim przekonaniu również wspomniane już „maszyny" do wywoływania i obrazowania katastrof związanych z dziedziną nauki, postawioną w tym przypadku na piedestale nie poprawiają ogólnego - nie da się ukryć - raczej mizernego obrazu całości. W pierwszej chwili wręcz zaiskrzyłem się na myśl o tym, że będę mógł wysadzać „własne" wulkany czy zrównywać z ziemią miasto za pomocą wywołanych przeze mnie wstrząsów powierzchni, jednak już w chwilę później, po zapoznaniu się ze związanymi z nimi ograniczeniami, mina mocno mi zrzedła. Oto bowiem jak może wyglądać to „moje" trzęsienie ziemi: dwie wartości magnitudy (siły mierzonej w stopniach Richtera), dwie ogniska (głębokość „środka") i - jakże by inaczej - dwie odległości epicentrum od miasta. I co? Te kilka kombinacji oraz związany z nimi animowany efekt (bądź jego brak w przypadku zbyt wielkiej odległości, albo zbyt małej mocy wstrząsu) ma wystarczyć?! Nieco tylko lepiej prezentuje się „wulkanotwór": stopnie objętości, lepkości lawy i zawartości gazu są bowiem aż... trzy. Elementarna znajomość matematyki nie wystarcza jednak, aby poprawnie obliczyć ilość kombinacji. Tych bowiem jest (wliczając oczywiście brak erupcji) pięć - czasem wulkan w ogóle nie wypala...

Nie ukrywam zatem, że jedynym elementem Ziemi..., jaki wywołał we mnie entuzjazm, był... znany już z poprzednich części Nowych Horyzontów multimedialny sklepik. Zaskakujące?! Skądże znowu - jest on po prostu czymś zupełnie nowym, czymś co jak dotychczas z rzadka jedynie pojawiało się na spisie treści temu podobnych programów. Możliwość dokonania „zakupów" - szablonów wywieszek na drzwi, wzorców papeterii, modeli klejnotów DO SKLEJANIA (jak dla mnie rewelacja!) sprawił, że tam (i później w trakcie zabawy z wydrukami) spędziłem najwięcej czasu... Inna rzecz, że aby docenić ten „kącik", należy dysponować dobrą kolorową drukarką - plujką.

I... to chyba tyle. Choć nie - podobać może się jeszcze fakt istnienia nawigatora, czyli „gadżeciku" stale ukazującego mą pozycję w muzeum i pozwalającego dotrzeć natychmiast do interesującego mnie miejsca. Ot, taki teleport...

Czas powrócić do myśli zawartej we wstępie i wyraźnie wskazującej nieunikniony i nieubłagany upływ czasu. Ten program, aż nazbyt wyraźnie nosi na sobie głębokie bruzdy zmarszczek wywołanych upływem lat. Nie zamierzam jednak - i nie zamierzałem nigdy wcześniej - winić za to cenione przedsiębiorstwo Optimus, nie jest bowiem jego winą, że związany umową z Dorling Kindersley MUSI wydawać pozycję, które do najwspanialszych już nie należą... Zamiast tego należałoby napomnieć właśnie brytyjskiego biznes-partnera Optimusa - forma, która była dobra jakieś dwa lata temu (licząc od momentu wydania „Jak to działa") dzisiaj nie może już zadowalać. Moim zdaniem jednak umieszczanie na pudełku Ziemi... identycznego znaku jak na świetnych Encyklopediach ptaków czy kotów wydaje się nieporozumieniem. Jak dla mnie bowiem (co wnioskuję z porównania tej publikacji do wspomnianej już we wstępie Budowy i ewolucji Ziemi) jest to produkt, jakiemu wręcz należy odmówić odpowiedniej dawki edukacyjności (no chyba, że ktoś zamierza uczyć się na pamięć danych dotyczących pierwiastków i

minerałów). Całość ratowałaby może odpowiednio duża porcja „multimedialności" lub (gdyby i tej nie stało) - rozrywkowości, jednak... No cóż. Jednym słowem jest to propozycja wyłącznie dla tych, którzy na widok kompilacji słów „geologia" i „encyklopedia multimedialna" zaczynają jarzyć się własnym, mieniącym się wszystkimi barwami tęczy światłem... ■

	Producent: Dorling Kindersley
Wymagania: 486DX/33, 8 MB RAM (12 dla Win'95), karta muz	**Dystrybutor:** Optimus Pascal tel. (033) 117571
Internet: http://www.opm.pl	

INFO

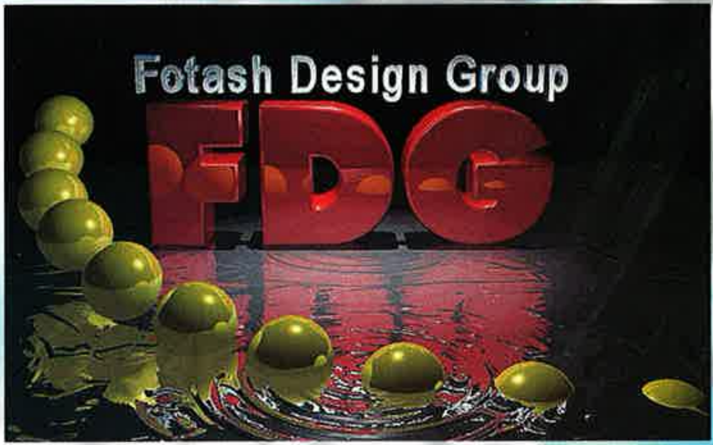
Simply 3D

Po prostu Simply

Niedawno przedstawiliśmy na łamach PSC najnowsze dzieło z koncernu MetaCreations, czyli osławionego Bryce3D. Nowy Bryce pozwolił zwolennikom animacji tworzyć swoje projekty za pomocą tej właśnie aplikacji. Wspomniany program jest łatwy w obsłudze, jednak moduł animation początkującym „filmowcom" na pewno sprawi wiele problemów. Program jest również relatywnie drogi, jeżeli chcielibyśmy wykorzystać go jedynie jako narzędzie do animacji trójwymiarowej. Piszę o tym wszystkim nieprzypadkowo. Jeżeli ktoś chciałby wykonać dość profesjonalny projekt nie mając praktyki, a przede wszystkim mniejszym kosztem, doskonałą propozycją może okazać się Simply 3D ze znanej kuźni oprogramowania komputerowego Micrografx.

ANDRZEJ SITEK

Simply 3D mimo „prostoty" sugerowanej już w nazwie, pozwala na wykonanie interesującej, profesjonalnej animacji 3D. Warto chyba wspomnieć, że najnowsza, trzecia już odsłona programu, jest następcą aplikacji, którą uhonorowano prestiżowym wyróżnieniem „Przebój roku 1997" magazynu PC World Komputer.
Ten interesujący program składa się z kilku podstawowych modułów, których najbardziej charakterystyczną cechą jest wyjątkowo prosta obsługa. Dla wielu potencjalnych odbiorców ważne będzie również, że program zawiera naprawdę olbrzymią bazę obiektów, które dodatkowo przygotowano bardzo starannie.
Po uruchomieniu S3D pojawi się specjalny pulpit z poziomu, którego będziemy mogli dokonać większości operacji. Składa się on z trzech zasadniczych części. Poniżej paska ikon umieszczono okno, w którym będziemy obserwowali swój projekt lub wynik pracy w postaci gotowej animacji. Możliwy jest wybór jednego z czterech wariantów widoku (podobnie jak w Bryce 3D) czy ujęcie „filmowe" oraz kilka kombinacji rzutów, gdzie obiekty zaznaczone są tylko jako wektorowa siatka. Po prawej stronie pulpitu umieszczono natomiast „historię" naszego projektu przedstawioną jak struktura „drzewa". Jest to zarazem pełna, wielopoziomowa opcja Undo. W dowolnym momencie pracy możemy cofnąć „historię" i zmodyfikować, ewentualnie wyciąć dany fragment. Trzeba przyznać, że jest to świetne rozwiązanie. Przede wszystkim nie musimy cofać wszystkich operacji, ponadto taka czytelna, niezwykle przejrzysta struktura (każdy nasz „ruch" zostaje dokładnie opisany) nie dopuszcza wręcz sytuacji, w której nie moglibyśmy poprawić naszego dzieła (wiadomo, że początkujący pracują raczej metodą „prób i błędów").
Poniżej tych dwóch ekranów znajduje się pole z niewielkimi obrazkami, które w zależność od tego, co przedstawiają podzielono na odpowiednie kategorie zaznaczone zakładkami na listwie menu. Obrazki przedstawiają określone obiekty, których możemy użyć w naszych prezentacjach. Jeżeli zdecydujemy się na jakiś, wystarczy na niego kilknąć. Po chwili znajdzie się on już na głównym ekranie, gdzie możemy poddać go dowolnym modyfikacjom (np. zmienić materiał, z którego jest wykonany, gradient, rzut czyli rodzaj obserwacji, określić animację) oraz będziemy mogli dodać do naszej „scenki" inne elementy, jak tło, podłoże itd. Jedną z największych zalet Simply 3D jest to, że każdy z tych modeli (a jest ich grubo ponad 1000) został przygotowany jako wektorowa siatka. Oznacza to, że okażą się niezastąpionym materiałem do naszych prac. Równie istotna jest możliwość animacji dosłownie każdego elementu w naszym projekcie. Posłużę się może przykładem. Załóżmy, że chcielibyśmy stworzyć gwieździste niebo z pędzącymi w naszą stronę gwiazdami i centralnym obiektem, nooo, niech to będzie sześcian, w którym niczym odbite w lustrze, przepływałyby chmury na tle błękitnego nieba. Wygenerowanie takiej scenki w Bryce 3D, nie mówić już o 3D Maxie, zajęłoby nawet profesjonaliście mnóstwo czasu..., natomiast za pomocą Simply możemy zrobić to w kilka minut. Jedyne, co trwałoby dość długo, to konieczność renderingu sceny (co jest uzależnione od ilości klatek na sekundę, rozdzielczości, ilości kolorów i metody kompresji). Na czym polega ta sztuczka? To proste. Po wyborze i określeniu parametrów sześcianu wybierzemy z katalogu teksturę z takowym „chmurkowym" motywem (Simply 3D zawiera 800 profesjonalnych tekstur). Jeżeli takie będzie nasze życzenie, teksturka może szybko stać się animacją (wystarczy zaznaczyć odpowiednią opcję). Podobna operacje wykonujemy ze „skórą" na bryle. Pozostaje jeszcze tylko ustalić układ (np. pozycje w odniesieniu do osi x, y, z) oraz oświetlenie (o czym za chwilę). Wbrew pozorom nie jest to tylko odtwórcze wczytanie „gotowca". Mimo że korzystamy z określonych wzorców, możliwość pełnych wszechstronnych modyfikacji pozwala stworzyć zupełnie niepowtarzalne dzieło.



Konstrukcja S3D została tak pomyślana, aby nawet osoby niezbyt obeznane z programami graficznymi i nie znające dobrze języka angielskiego, mogły bezproblemowo posługiwać się Simply 3D. Zrobiono to wykorzystując przekaz obrazkowy. Działanie danej funkcji czy efektu wizualnego każdorazowo obrazują odpowiednie ilustracje, a jeżeli chodzi o animacje, to dany efekt możemy obejrzeć zawsze na przykładzie. Program dysponuje również interesującym narzędziem (Wizard), dzięki któremu możemy wykonać swój projekt, korzystając ze specjalnego pomocnika. Będzie to po prostu ciąg czynności, które wykonamy po kolei zgodnie z instrukcją w kolejno otwierających się oknach. Takie swoiste „prowadzenie za rączkę" jest o tyle interesujące, że pozwala błyskawicznie wręcz wykonać pracę.
Standardowo w programie przewidziano możliwość pracy w oparciu o cztery główne opcje, z wykorzystaniem których budujemy nasz projekt. Przede wszystkim będzie to Add a 3-D obiect. Za jego pomocą wybierzemy interesujący nas obiekt znajdujący się w menu. Przeglądarka służąca do tego celu jest łatwa w obsłudze, a możliwość dokładnego obejrzenia każdego obiektu, pozwala na precyzyjny wybór. Oczywiście na planie może znaleźć się dowolna liczba rekwizytów, co uzależnione jest jedynie „mocą" naszego komputera. Nie zapomniano również o szeregu narzędzi edycyjnych, którymi możemy dowolnie zmieniać, modyfikować wygląd przedmiotów, jak również parametry całej sceny. Oprócz takich standardów jak określenie wielkości przedmiotu, określenia jego położenia, znajdują się w S3D również zaawansowane narzędzia rodem z Photoshopa. Mamy do dyspozycji szereg filtrów oraz specjalny pulpit edycyjny, gdzie możemy poeksperymentować i zmienić dowolnie wartości koloru, tekstury, oświetlenia, kształtu danego obiektu. W module efektów animacji dochodzą również bardzo ciekawe pozycje. Możemy np. sprawić, aby określony obiekt rozpłynął się niczym lód na rozgrzanej blasze lub żeby rozciągał się jak guma arabska (80 proponowanych deformacji). Osobną sprawą pozostaje edycja światła. Możliwości S3D są w tym wypadku bardzo duże i tylko nieznacznie ustępują takiemu np. Bryce 3D (50 schematów oświetleń). Właściwie mamy możliwość wyboru każdego niemal wariantu oświetlenia, dodatkowo wybierzemy jego kolor, intensywność itd. Również w tym wypadku możemy skorzystać z szeregu efektów specjalnych, ot choćby kilkanaście promieni świetlnych omiatających naszą scenkę (w przybliżeniu przypomina to efekt jaki uzyskalibyśmy kierując światło silnej lampy przez durszlak).
Simply 3D to również szalenie interesujący edytor trójwymiarowych napisów. Na pewno niektórzy z Czytelników znają moduł do generowania takich liter w Wordzie 97. Mimo że umieszczono tam bardzo interesujące propozycje, nie możemy jednak w żaden sposób wpłynąć na ich dodatkowe parametry (ot np. przejrzystość). Taką możliwość daje

Jak poradzić sobie z Simply 3D, czyli dwa kroki do przodu w obsłudze programu

Jeżeli nie mamy konkretnego pomysłu, proponuje wybrać model z menu Object. W moim wypadku był to topór wojenny. Do tegoż narzędzia mordu jest oczywiście stworzona odpowiednia tekstura. Jeżeli nie chcemy rzutów, lecz tryb pełnoekranowy, wystarczy wybrać odpowiednią ikonę z menu (point of view toolbar).

W menu Materials możemy wybrać dowolną „skórę" dla obiektu. Tekstury są logicznie podzielone, co znacznie ułatwia odnalezienie określonego materiału. Osobiście znudziły mi się stalowe ostrza i drewniane styliska. Ten topór jest z Malachitu.

Jeżeli chcielibyśmy dokładnie ujrzeć jak będzie wyglądał nasz „bohater", możecie z menu na belce wybrać widok (sposób obserwacji) określany jako Camera. Przy okazji możliwe jest również zdefiniowanie ustawienia obiektu względem osi x, y, z.

Na pionowej belce menu znajduje się m.in. pasek z ikonkami podstawowych, głównych obiektów, które można umieścić na planie. Są tu również wektorowe płaszczyzny, które posłużą nam za tło. Oczywiście możemy dowolnie modyfikować ich rozmiar i kształt.

Jeżeli zaznaczymy tło myszka i klikniemy prawym klawiszem pojawi się rozwijane menu, gdzie będziemy mogli m.in. wybrać opcję Select Materials (dostępna również w głównym menu). Pojawi się wówczas dodatkowy panel, gdzie zdecydujemy jak ma wyglądać nasze tło. W przykładzie jest to gwiaździste niebo, jednak w bazie programu znajdziemy kilka setek gotowych pomysłów (plansza może być animowana- Select Animation - w przykładzie gwiazdy będą „nadlatywać" w kierunku widza).

Możemy również dowolnie zmodyfikować powierzchnię tekstury, odbicia światła, „wypukłości" korzystają z opcji na pulpicie Material Editor.

Jeżeli pragniemy umieścić na planie krótki tekst (oczywiście 3D) możemy posłużyć się narzędziem Text Tool. Możliwe jest wybranie jednego z sześciu typów prezentacji czcionek (nie mówię tu o odmiennych rodzajach czcionek które mamy w Windows!).

W kilku kolejny krokach określimy materiał z którego mają zostać wykonane litery, ich kolor, itp. Kolejnym posunięciem będzie wybór animacji, którą chcielibyśmy się posłużyć, aby nasz projekt wyglądał efektowniej (litery mogą rotować wokół osi pionowej, rozpadać się niczym klocki, itd., itd. dostaliśmy niemal sto możliwych kombinacji).

Po określeniu animacji, schematu oświetlenia, możemy jeszcze zajrzeć do katalogu deformations, w którym obiekty da się modelować jak plastelinę.

Gotową animacje możemy zapisać choćby w animowanym GIFie lub Avi i obejrzeć np. pod Microsoft Internet Explorerem.

Życzę miłej zabawy!

nam właśnie Simply 3D. Korzystając z listy fontów, które umieszczone są w Windowsie, możemy za ich pomocą wykonać każdy, dolny napis, który automatycznie zostanie przekonwertowany na obiekty trójwymiarowe. Oczywiście takowy napis możemy dowolnie obracać, zmieniać jego położenie, jak również kompletnie zmodyfikować jego wygląd.

Simply 3D generuje scenę, której maksymalny format to aż 8000 x 8000 pikseli co odpowiada 90 x90 cm przy rastrze 60 linii/cm. Program posługuje się m.in. stosowanymi w telewizji formatami sequential Targa i Targa, jak również powszechnymi AVI, FLC, czy w końcu standardami graficznymi TIFF i JPEG oraz GIF i VRLM 2. Są to informacje dla profesjonalistów, bo mimo pozornej prostoty, Simply może stać się poważnym konkurentem profesjonalnych aplikacji wykorzystywanych choćby w telewizji. Warto jeszcze dodać, że nowością w najnowszej wersji Simply 3D jest np. możliwość morfingu jednego obiektu 3D w drugi (efekt znany z teledysku M. Jacksona: Black & White). Znajdziemy również zupełnie nowy filtr eksportu obiektów 2D. Program będzie mógł skorzystać z formatów Windows, jak WMF, EMF, DRW, DSF.

Simply 3D jest narzędziem idealnym dla osób projektujących strony HTML, przygotowujących serwisy WWW. Dzięki obsłudze animowanych Gifów i VRML2 możliwe jest stworzenie ciekawy efektów na stronach WWW. Program pozwala na stworzenie aktywnych hiperlinków już na poziomie tworzenia projektu, które przed publikacją przechodzą jeszcze automatyczna obróbkę. Ponieważ Simply 3D został zoptymalizowany do pracy pod Pentium MMX, jego praca jest znacznie wydajniejsza w porównaniu do poprzednich wersji pakietu. Ciekawe, że obsługuje on również akceleratory graficznie (niestety oprócz 3DFx) jak również Direct 3D i Open GL.

Simply jest bardzo interesująca propozycja zarówno dla osób, które dopiero chciałyby wkroczyć w świat grafiki i animacji 3D, jak również odbiorców bardziej zaawansowanych. „Prostota" programu decyduje o jego wielkiej atrakcyjności. ■

Q-ACTION	Producent: Micrografx
Wymagania: P90, 16 MB RAM, Win '95, NT	Dystrybutor: Micrografx
Internet: http://www.micrografx.com	

INFO

Rock w Polsce

Rockowe podróże

Przeładowanie naszego rodzimego rynku muzycznego różnego typu girls/boys/kids „bandami" jest wynikiem „przywędrowania" do naszego kraju zachodnio-amerykańskich gustów muzycznych. Czy nam się to podoba czy nie, musimy zaakceptować gusta tysięcy polskich nastolatków i nastolatek, którzy mając dostęp do kilkudziesięciu kolorowych czasopism, traktujących o swych idolach, niejako wymuszają na polskich wytwórniach kreowanie nowych „gwiazd" muzyki rozrywkowej na wzór zachodnich.

Agnieszka Siejka

Mógłbym w tym momencie rzucić parę nazw grup lub pojedynczych wykonawców, powstałych w wyników owej zbożnej działalności rozmaitych „menago". Nie jest jednak moim celem krytyka tych działań; wszak gusta ludzi są maksymalnie zróżnicowane i można się tylko cieszyć, iż jest w czym wybierać. Poza tym nie należę do grona krytyków muzycznych. Recenzuje natomiast programy komputerowe - choć czasem można połączyć jedno z drugim. Np. przy okazji omawiania programu „Rock w Polsce". Można go określić mianem rozbudowanej dokumentacji polskiej muzyki rozrywkowej z czasów, gdy przy naszych granicach rozpościerała się płachta tzw. żelaznej kurtyny. Program przybiera postać pewnego rodzaju encyklopedii muzycznej, ale ze względu na (rozrywkowy) charakter publikacji, projekt wykonano w sposób znacznie odbiegający od typowych encyklopedycznych, często „sztywnych", produkcji. Tytuł wskazuje na tematyczne ograniczenie, nawiązujące jedynie do naszego rodzimego muzycznego podwórka, lecz jak się okazuje program bynajmniej nie ogranicza się jedynie do polskiej muzyki rockowej.

Rockową jazdę rozpoczynamy od obejrzenia dość efektownego intra, które powinno wywołać niejakie poruszenie wśród dzisiejszych „dinozaurów", którzy wchodząc tylnym wejściem lub przeciskając się przez małe piwniczne okienka mogli podziwiać pamiętny koncert Rolling Stonesów w Hali Kongresowej. Po tym krótkim wstępie pojawia się równie atrakcyjne główne menu, z którego startujemy wybierając wcześniej rodzaj podróży. Całość zasobnego (nie tylko w treści) materiału podzielono na kilka kategorii, tak aby łatwiej można było połapać się w morzu informacji. Podróż wstecz można „przeżyć" wybierając jeden z trzech działów: nurty, okresy oraz wykonawcy. I nie ukrywajmy: informacje ulegają miejscami (tj. w różnych działach) powtórzeniom, co raczej jest nieuniknione. Wybierając jeden z interesujących nas tematów, użytkownik zanurza się w ogrom informacji, przewijających się przez ekran komputera. Wystarczy tylko usiąść wygodnie w fotelu, otworzyć szeroko oczy oraz uszy i pilnie śledzić akcję rozgrywającą się na ekranie.

Zacznijmy od opcji „Nurty". Przekaz przyjmuje formę nowatorskiego filmu dokumentalnego. W zależności od naszego początkowego wyboru, zapoznajemy się ze skróconą historią danego nurtu zarówno w formie mówionej (czytanej przez lektora) jak i dźwiękowej. Obrazy, muzyka oraz głos lektora przeplatają się wzajemnie tworząc niewielki, acz bardzo zajmujący film, traktujący o wybranym rodzaju muzyki. Po obejrzeniu materiału lub w jego trakcie możemy przeskakiwać pomiędzy poszczególnymi

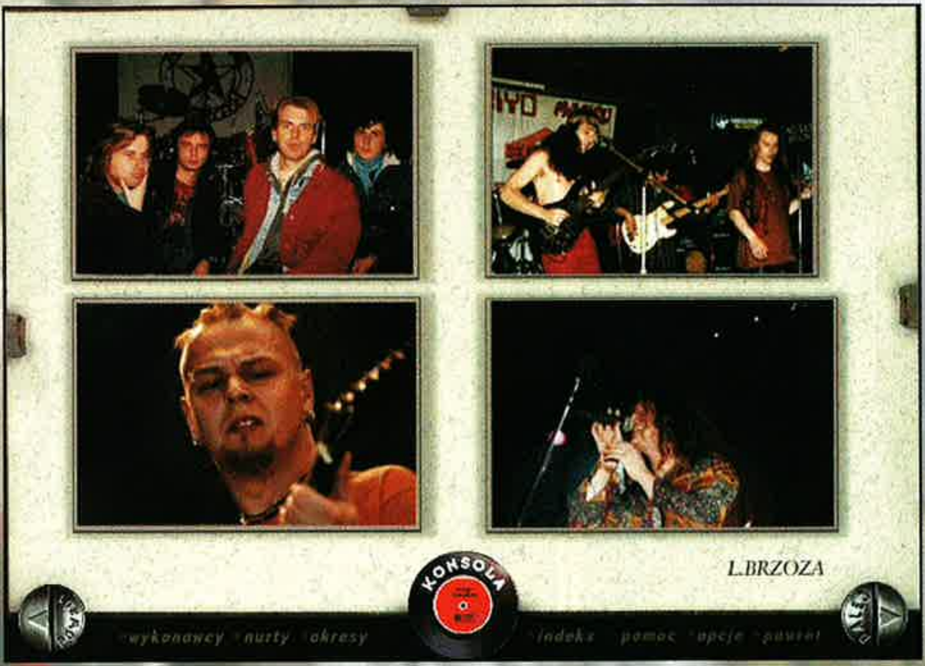
tematami, co daje nam pewną swobodę wyboru i niejako symuluje film interaktywny.

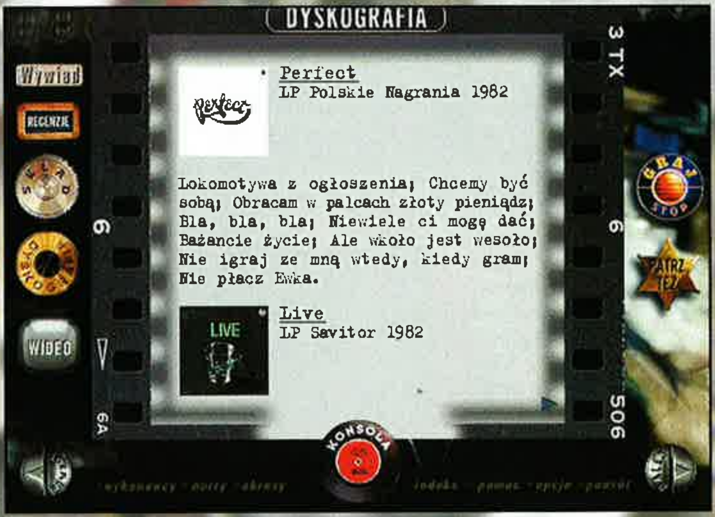
Określenie owe odpowiada także części programu zatytułowanej „Okresy", w przypadku której materiał podzielony został na dekady; począwszy od lat 60 do nam współczesnych 90. Wybierając jedną z przestrzeni czasowych, przygotujcie się na nieco inny rodzaj wędrówki (acz równie atrakcyjny) niż ten, jaki miał miejsce w dziale „nurty". Tym razem użytkownik, oprócz ważnej czynności siedzenia i śledzenia, będzie musiał w ruch wprawić swą dłoń trzymającą myszkę. Przewijając poziomo obraz na ekranie przekopujemy się przez wydarzenia wybranej dekady. Zdjęcia, teksty, obrazy oraz kalendarium przeplata się wraz z interaktywnymi elementami, których uaktywnienie myszką powoduje wywołanie interesującej akcji. Może to być odegranie fragmentu jakiegoś utworu, ukazanie ciekawego zdjęcia z koncertu czy wreszcie krótka animacja.

Nazwa dział „Wykonawcy" mówi chyba sama za siebie; spotykamy się w tym przypadku z prezentacją poszczególnych, ważnych dla polskiej muzyki ludzi, w przeszłości (i teraźniejszości) mających duży wpływ na rozwój muzyki rozrywkowej w naszym kraju. Każda z prezentacji zawiera w sobie dyskografię wykonawcy czy zespołu, opis działalności, nieco przedruków z muzycznych magazynów, w których zawierały się recenzje płyt, oraz ważniejsze fragmenty wywiadów, kilkudziesięciosekundowe próbki trzech wybranych utworów i (jeśli jest to możliwe) wideoklip.

Celowo do tej pory ani literką nie wspomniałam o oprawie graficznej oraz muzycznej, którą ze względu na poziom wykonania warto omówić oddzielnie, nie szczędząc przy tym pochwał. Już samo intro zapowiadało całkiem miłą w odbiorze „rockową jazdę", a moje oczekiwania w tej kwestii potwierdziły się niemalże w 100%. Miły dla ucha temat muzyczny gra sobie w tle, zakłócany od czasu do czasu odgrywanymi demkami zawartych w „encyklopedii" utworów, przy czym w przypadku nadmiernego znudzenia się domyślną muzyczką, możemy całkowicie o niej zapomnieć, wyłączając ją w opcjach. Oprawa graficzna zmienia się z prawie z każdym kliknięciem myszy, zwariowane zdjęcia służące jako rozmyte tła, jakieś dziwne przyciski, dźwignie, telewizory, tekst, animacje i wiele, wiele innych

upiększających elementów, składa się na wyjątkowy i wysoce atrakcyjny, a przede wszystkim rozrywkowy obraz bombardujący chłonne zmysły użytkownika materiał. Nie wspominając już o dostępnych fragmentach wideoklipów oraz utworów, dodatkowo podwyższających poziom





atrakcyjności programu. Każdy dział, każda epoka wyposażona jest w swą własną, niepowtarzalną oprawę graficzną, jednak w pewien sposób mimo odmienności, zachowującą pewne wspólne cechy. Dodajmy, że uniknięto tutaj przerostu formy nad treścią, co nie zawsze udaje się twórcom komputerowych encyklopedii i tym podobnych programów.

Wszystkie elementy są odpowiednio wyważone, nie nudzą się i nie przytłaczają użytkownika.

Jedynym acz pozytywnym „przytłoczeniem", jakiego może doświadczyć spragniony muzycznej wiedzy osobnik, jest początkowe wrażenie potężnego natłoku informacji. Owszem, wiadomości muzycznych zawiera się na płytce dość duża ilość, w każdym prezentowanym tekście widać odnośniki do powiązanych tematycznie kwestii, krótkie definicje terminów, omówienie festiwali, pism muzycznych, może wywoływać na początku małe oszołomienie. Mija to z chwilą uświadomienia sobie, iż „w tym szaleństwie jest metoda". Bo tak naprawdę to układ działów jest najwyraźniej starannie przemyślany, a gdy „poczujemy bluesa" to wszystko staje się proste. Ponadto indeks tematyczny, za którego pomocą szybko i sprawnie wyszukamy interesujący temat lub chociażby zapoznamy się wstępnie z materiałem na płytce, nie pozwala użytkownikowi na zagubienie się wśród materiałów, czy zniechęcenie (pozornym zresztą) chaosem wśród informacji.

Produkt wedle mego mniemania zasługuje na wysokie noty, zarówno pod względem wyglądu, ilości materiału, jak i zawartych informacji. W sposób ciekawy, pełen niezwykle efektownych graficznych oraz muzycznych rozwiązań, przedstawiono wszystko co najważniejsze było i jest w polskiej muzyce rozrywkowej przez prawie 40 lat. „Rock w Polsce" na pewno spełni oczekiwania wszystkich zainteresowanych tematem i przyniesie niemało zabawy podczas wgłębiania się w zapełnione po brzegi morzem informacji przestrzenie złotej płytki. ■

Q-ACTION	**Producent:** Optimus Pascal
Wymagania: P133, 16MB RAM, WIN '95, karta muz.,CDx6	**Dystrybutor:** Optimus Pascal tel. (033) 117571
Internet: http://www.opm.com	

INFO

Zupełnie Nowe!

• PREMIERY

Oto daty premier gry, nieco uaktualnione od poprzednio zamieszczonej (bodaj w 07/98) notki. Przypominamy jednak, że podane daty są orientacyjne i tyczą się krajów na zachód od Odry, więc mogą się mieć nijak do dat premier w Polsce. Ale też zawsze dobrze wiedzieć, choć w ogólnych zarysach kiedy i czego możemy oczekiwać...

WRZESIEŃ'98

101: The 1st Airborne in Normandy; Baseball Pro 99; Daikatana; FireTeam; Football Pro 99; Golf Pro 99; Madden 99; NCAA Football 99; NFL Quarterback Club 99; Quest For Glory V; Starsiege; Trespasser;

PAŹDZIERNIK 1998

Alpha Centauri; Apache Havoc; Blood II; Caesar III; Command & Conquer 2; Dark Side of the Moon; Dominant Species; Don't Touch That Dial; Duel: The Mage Wars; F16 Aggressor; Fallout 2; Force Commander; Gabriel Knight III; Homeworld; Hoyle Classic Board Games; Hoyle Classic Card Games; Hoyle Classic Casino; Jagged Alliance II; Land of Lore III; MotoRacer 2; Need For Speed 3; Piazza's Strike Zone; Return to Krondor; Settlers III; Sim City 3000; Swords and Sorcery; ST: Secret of Vulcan Fury; Turok 2: Seeds of Evil; War of the Worlds; Wizardry 8;

LISTOPAD '98

After Dark Game Pack; Basketball Pro 99; Carmageddon 2; Dark Vengeance; Falcon 4.0; NASCAR Racing 3; Oddworld: Abe's Exoddus; Populous: The Beginning; Powerslide; Rebel Moon Revolution; Starseige: TRIBES; Tom Clancy's ruthless.com; Trans-Am Racing '68-'72; You Don't Know Jack 4; You Don't Know Jack Collection;

GRUDZIEŃ'98

Descent III; Fighter Command; Good & Evil; Heavy Gear II; King's Quest: Mask of Eternity; MiG Alley; Pro Pinball: Big Race USA; Ultima 9: Ascension.

• DN FOREVER

Obiecaliśmy screeny Duke'a na engine Unreala... I oto pierwszy z nich!

• CYWILIZACJA ACTIVISION

Firma ta odkupiła od Microprose prawa do gry (co nie oznacza, że tym samym Microprose nie może już tworzyć jej kolejnych wersji itp. Activision ma licencję i tyle). Efektem będzie Civilization: Call to Power, tudzież rozmaite dodatki do niej. A to bynajmniej nie koniec planów Activision w stosunku do tej gry - ale szczegóły są na razie tajemnicą.

• MY CHCEMY TĘ GRĘ!!!

Po wstrzymaniu przez Blizzard prac nad grą przygodową opartą na realiach świata ukazanego w Warcraft (Warcraft Adventures) podniósł się wielki krzyk protestu. Są ludzie, którzy szukają via Internet chętnych do podpisania petycji, w której

Ciężki los herosa

Tak tak, taki osobnik nie ma chwili spokoju - zawsze przydarzy się coś, co zmusi go do intensywnego wysiłku. Nawet wtedy, gdy wszystko wskazuje, że Zło zostało ostatecznie pokonane i można udać się na zasłużony odpoczynek.

UGLY JOE

Nie inaczej jest z Turokiem. Bohater jednej z najefektowniejszych wizualnie gier FPP, po utłuczeniu wszystkich możliwych dinozaurów i bossów, z Campaignerem na czele, już chciał położyć się na wznak na łące, gdy okazało się...

Pamiętacie finał Turoka? Nasz bohater cisnął Chronoceptora do wulkanu.

Ten wywołujący oburzenie każdego ekologa czyn zaowocował bardzo przykrymi dla świata konsekwencjami. Otóż zbudziło to kolejnego Bardzo Złego Stwora, zwanego The Primagen. I, jak mówił Franc Fiszer "cały pogrzeb na nic". Znów zło zagraża światu, wysyłając swe liczne, opancerzone i uzębione sługi i dodatkowo zamierzając zburzyć granice dzielące Ziemię od pewnego bardzo niesympatycznego wymiaru. A biedny Turok musi miotać się jak szalony w sequelu noszącym podtytuł "Seed of Evil", by pokrzyżować Złu jego niecne plany.

Jakie nowości spotkamy w tej grze? Na przykład teraz będzie istotne nie tylko to, że trafimy wroga - ale też w CO go trafimy. Jak sami wiecie: walnąć się w kolano albo w globus, to nie to samo... Naturalnie grafika ulegnie znacznemu podkręceniu. Teksturki będą jeszcze bardziej porozmywane (tzn. całkiem już pozbawione pikselozki) i dużo bardziej urozmaicone. Widać będzie, że dany gad jest oślizgły albo też pokryty grubą porowatą skórą, chudy czy umięśniony... Nie wspominając o podobno genialnie zrealizowanych zjawiskach przyrodniczo - atmosferycznych (woda, ogień, mgła itp.). Zmieniono też nieco engine, a to celem urealnienia rozgrywki. Naturalnie niezależnie od tych zmian gra nie ruszy bez akceleratora... Może więc jest to sensowny powód, by go (w końcu) nabyć, proszę "niezakcelerowanych" graczy, hę?

Sama gra ma się składać z 7 rozgrywanych niezależnie sub-leveli, dziejących się m.in. w podziemiach, pod wodą i na powierzchni planety (w tym w bardzo efektownych architektonicznie budowlach). Na drodze Turoka stanie 30 odmian wroga, do tego doliczmy 5 bossów (np. Królowa Modliszek), obdarzonych naprawdę dobrze pomyślaną AI i uzbrojonych od szponów po paszczę. Do eksterminacji wrogów przewidziano blisko 25 typów broni, w tym dość ciekawie brzmiące ustrojstwa, jak: Ostrze Wojny, Skorpionia Rakieta, Sztormowe Działo czy Burzowy Łuk. A jest to o tyle istotne, że teraz już nie możemy grać z wszystkiego do wszystkich. To znaczy - oczywiście możemy. Tyle tylko, że czasem nie daje to wymiernego rezultatu, ponieważ nie każda broń działa na każdą kreaturę...

Dla tych, którzy nie lubią grać w samotności, przygotowano opcję multiplayer z (m.in.) kilkoma odmianami deathmatchu. (Dla max. 4 osób naraz - no, trochę malawo tych przeciwników, chyba że - wzorem Unreala - autorzy od ręki dorzucą tam jakieś booty). Giera pojawi się późną jesienią tego roku. I zapewne - podobnie jak wcześniejsza część - spotka się z ciepłym przyjęciem graczy. Na koniec pytanie-zagadka. Kogo tym razem, w finale gry, obudzi/wywzwoli/wkurzy Turok, by mogła powstać trzecia część jego przygód? Dla mnie pewne jest to, że nie będzie dane Turokowi długo i błogo leniuchować... Taki los herosa.

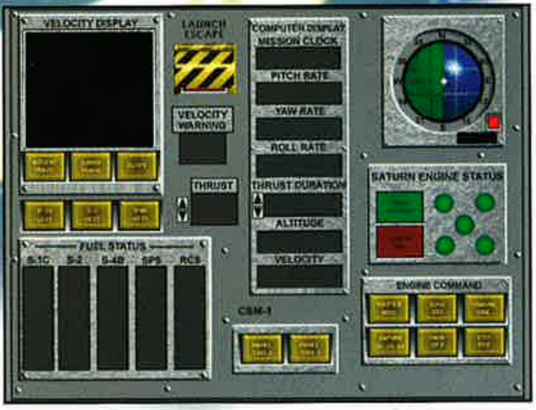
Turok 2. Seed of Evil
Acclaim

Lecimy na Księżyc!

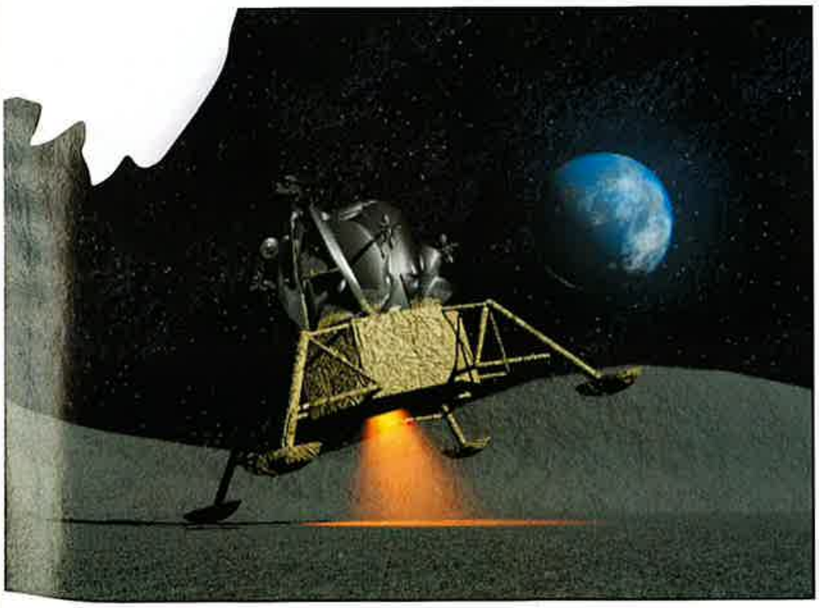
Ci wszyscy, którzy śnią na jawie o karierze astronauty; ci wszyscy, którym przejadły się już nawet najbardziej skomplikowane symulatory lotu - wszyscy wkrótce będziecie mogli zmierzyć się z zadaniem, którego stopień trudności jest iście... kosmiczny. Co powiecie na arcyrealistyczną symulację lotu na Księżyc?

DRACO

Tym, którzy się podejmą tego wyzwania, polecamy bliższy kontakt z grą Apollo 18: The Moon Missions. Właściwie trudno zresztą powiedzieć czy to jest JESZCZE gra - autorzy z naciskiem podkreślają, że będzie to program tak mocno osadzony w realiach i tak bliski rzeczywistym wydarzeniom podczas takiego lotu, że... aż strach bierze. Od momentu, gdy potężna rakieta nośna, Saturn 5, wyniesie na orbitę okołoziemską wasz pojazd - wszystko leży w waszych rękach. Ziemia co najwyżej może wam przesłać słowa otuchy. O poziomie realizmu zabawy świadczy choćby to, że gra składa się z 2 CD, z czego pierwszy jest tylko „rozgrzewką" (tj. treningiem) przed właściwą misją. Tam zapoznamy się z wszystkimi systemami lądownika i nauczymy się nim manewrować - oraz przećwiczymy wszelkie możliwe niespodzianki, jakie mogą czyhać na załogę (a że ich nie brak - patrz film Apollo 13). Np. co powiecie o wyjściu w przestrzeń kosmiczną celem usunięcia jakiejś usterki? Dopiero po pomyślnym przejściu szkolenia będziemy mogli przejść do „prawdziwego" lotu na naszego satelitę. Zresztą samo lądowanie na Księżycu to dopiero połowa zadania. Sztuka jest jeszcze powrócić - żywym - na Ziemię...



Ponadto gracz nie jest bynajmniej jakimś szeregowym astronautą. Jest dowódcą załóg - na jego głowie jest obsługa systemów statku podczas lądowania, wyznaczenie trajektorii powrotnej i nadzór nad właściwym funkcjonowaniem wszystkich urządzeń na statku podczas całej misji. Możesz spodziewać się rozmaitych awarii, płonących silników, ucieczki tlenu z nieszczelnej kabiny itp. Ufff... same przykrości. Pocieszmy więc graczy, że to wszystko będą mogli obserwować w 3D (z cieniowaniem Gorauda z wielu aktywnych kamer). No ale jak chce się być bohaterem (między)narodowym... to się trzeba namęczyć. ■



Apollo 18: The moon missions
AIM Software

Zupełnie Nowe!

domagają się wznowienia prac! Sami się z chęcią pod nią podpisaliśmy... A jeśli są jeszcze jacyś chętni - niech zajrzą na http://members.aol.com/Pschneid50/Warcraft.html.

• GWIEZDNE IMPERIA RTSA

Imperium - to nawet za małe słowo. Wyobraźcie sobie Wszechświat, w którym istnieje 900.000.000 planet (!!!) zdatnych do kolonizacji. Wyobraźcie sobie RTS, w który jednocześnie mogą grać setki jeśli nie tysiące ludzi. Wyobraźcie sobie świat, w którym istnieją dwa Imperia, a gracz może zaciągnąć się pod sztandary któregoś z nich (można wtedy zrobić karierę np. w wojsku) ale też można grać na własną rękę, a przy pewnej dozie szczęścia przerosnąć potęgą obie strony i zostać władcą absolutnym wszechświata. Wyobraźcie sobie grę, w której praktycznie nie jesteście niczym ograniczeni, która stopniem złożoności przerasta niejedną potężną grę strategiczną. Grę, która toczy się niezależnie od Ciebie, nie patrząc czy akurat w nią grasz czy nie; grę w której płynie czas, zmieniają się pory roku i warunki atmosferyczne. Grę w scenerii 3D, z doskonałą grafiką w truecolorze (wykorzystującą akceleratory). Co - nie ma takiej gry albo nazywa się „realne życie"? Błąd - ta gra jest (a raczej - wkrótce będzie). Jej tytuł to Mankind. A jedyna wada (bo nie ma gier bez wad) to fakt, że jest ona przeznaczona tylko i wyłącznie do gry w Internecie (czyli gierka on-line'owa). Sorry dla tych, którym niepotrzebnie narobiliśmy smaku; na pocieszenie powiemy tyle, że też poczuliśmy się tym faktem lekko sfrustrowani. No ale ci, którzy się na nią skuszą - pewnie resztę życia mają z głowy?

• POWRÓT DO LOCHÓW

Dungeon Keeper 2 coraz bliżej i zapowiada się coraz lepiej. Zapewne już wkrótce poczytacie o tej grze dużo więcej na łamach CDA, dziś skromniutko zaprezentujemy Wam tylko screenik z gry. Hm - SVGA to jest jednak mocna rzecz (gdy wspomni się grafikę pierwszej części)...

Zupełnie Nowe!

• POWARCRAFTUJEMY?

Co powiecie na nową grę osadzoną w realiach Warcrafta? Stop - trudno tu mówić o nowej grze. Warcraft 2 Platinium zawiera oryginalną grę, data dysk Beyond the Dark Portal oraz dwie nowe kampanie. Problem w tym, że jest to prezent dla graczy Internetowych (kłania się Battle.net). Ten zestaw powinien pokazać się dosłownie na dniach.

• X-WING STRIKES BACK!

Mało znana firma Factor 5 zaskoczy już wkrótce graczy opowieścią pod tytułem Star Wars Rogue Squadron. Gra opowiada historię dywizjonu myśliwskiego stworzonego przez najlepszych pilotów Rebelii, pod światłym przywództwem Luke'a S. i Wedge Anitillesa. Niesamowita 12-tka wyposażona jest w X-Wingi (choć nie tylko, bo można latać i A-Wingach opraz V-Wingach, a ponadto używać pojazdów naziemnych) i zasadniczo jest grą akcji, choć naturalnie z elementami symulacji lotu. Akcja gry ma miejsce pomiędzy pierwszą i drugą częścią Star Wars. W grze możemy wcielić się w samego Luke'a Skywalkera! W czasie gry walczymy w kosmosie oraz nad powierzchniami rozmaitych planet (w tym paru znanych z filmowej wersji trylogii). Grafika Squadronu wykorzystuje Moc... akceleratorów ;). Premiera raczej w przyszłym roku.

• OSTRA JAK MIECZ

Czyli Daikatana. O tej grze pisaliśmy obszernie jakiś czas temu - zapowiada się na niezłą i dość krwawą grę akcji w FPP, a robi ją sam Romero; nazwisko to powinno być dobrze znane tym wszystkim, którzy mają pojęcie o świecie twórców gier FPP. Wrażenia wizualne, sądząc ze screenów, są bardzo obiecujące. Być może (nie mogę tego obiecać z przyczyn tzw. niezależnych) na CD znajdziecie filmik z tej gry. A jeśli nie - no to popatrzcie choć na obrazek.

• TERMINUS

W tej grze, rozgrywanej w przyszłości, możemy zostać żołnierzem, piratem, najemnikiem, międzygwiezdnym kupcem. Czyli coś w klimatach Privateera czy Frontiera? W sumie (choć nie do końca) tak. Akcja rozgrywa się w XXII wieku. Podziw budzi olbrzymi wybór statków (i ich wyposażenia), jak i możliwości działania. Wszechświat w grze jest identyczny z naszym - obowiązują te same prawa fizyki (no, plus kilka tych, o których jeszcze dziś nie

FPP inaczej

Czym jeszcze mogą nas zaskoczyć nowe gry FPP, po Quake 2 i Unrealu? Nową, lepszą grafiką - owszem, zawsze przecież można zrobić coś jeszcze efektowniejszego, składającego się z większej ilości polygonów, animowanego w większej ilości klatek (i dławiącego się nawet na PII-266 z 64 Mb Ram + Voodoo2). Ale na szczęście można też pójść w nieco innym kierunku...

PETER PAN

Przedstawiana tu gra Prax War (tytuł roboczy) może być tego dobrym przykładem. Autorzy, nie rezygnując naturalnie z maksymalnie efektownej oprawy graficznej, starają się w znaczący sposób zmodyfikować zasady typowej strzelaniny w First Person Perspective. I mam wrażenie, że nie są to tylko jakieś kosmetyczne poprawki „pod publiczkę", a dogłębnie przemyślane „fundamentalne" działania...

Fabuła zasadniczo nie odbiega od sztampowych scenariuszy w takich grach. Oto w roku 2032 ścierają się w walce dwie organizacje: GATO (Global Alliance Treaty Organization), czyli ci dobrzy i Prax Industries - ci źli, którym marzy się dominacja nad światem. Po co i dlaczego - na razie jest nieistotne. Wróg jest znany, cel (przywrócenie równowagi sił na świecie poprzez eliminację zbrodniczego szefa wrogiej organizacji) wytyczony i to nam, póki co, wystarczy.

Ale już tu wyczuwamy powiew nowości. To już nie walka „jeden szlachetny kontra reszta świata". Gracz wciela się w rolę dowódcy Eclipse Team i walczy, poniekąd, kolektywnie. I od razu gra z typowej nawalanki przekształca się nam w coś, co zawiera także elementy strategii (tu: taktyki). Nie wystarczy już iść samemu naprzód i strzelać do każdego, kto się wychyli zza rogu - musimy też zaplanować akcję, wyznaczyć zadania dla podwładnych, przewidzieć rozwój sytuacji i konsekwencje naszych działań... Powiedzmy, że to takie Spec Ops czy inny Commandos w konwencji FPP. Jak dla mnie - bomba! I tak cały czas w ciągu 40 misji.

W ogóle gra zorientowana jest głównie na takie zespołowe granie - szczególnie w trybie multiplayer. Dopiero on pozwoli dostrzec ilość i jakość oryginalnych rozwiązań wprowadzonych przez autorów do tej gry. Choć rzecz jasna klasyka, czyli deathmatch i „capture the flag" być po prostu MUSI... I jest.
W czasie akcji możemy używać wielu rodzajów pojazdów (od jeepów po czołgi) i korzystać z ogromnego arsenału broni - w tym także miotaczy ognia i kilku odmian oręża energetycznego. A jak lubisz shotguna czy pistolety maszynowe (podwójne), to też będziesz miał pole do popisu.
Zupełnie nowy - ba, nowatorski! - engine zapewnia niesamowite wrażenia wizualne (o czym mogą zaświadczyć screeny). Widać wysoki poziom „detalizmu" prezentowanych postaci i otoczenia (tamże zetkniecie się z ogromną ilością animacji i cut-scenek). Nie widać wprawdzie (ale będą, spoko) masy znakomitych efektów świetlnych i atmosferycznych. A do tego AI komputerowych przeciwników ma wręcz symulować rozmaite stany psychiczne, uzależnione od sytuacji na planszy, i związane z tym reakcje (paniczna ucieczka na nasz widok lub przeciwnie - furiacki samobójczy atak, naturalnie tu podałem tylko dwa skrajne rodzaje zachowania, w grze będzie ich znacznie więcej). Do tego setki efektów dźwiękowych, speechów oraz ponoć bardzo oryginalny i „alienowski" klimat...

Do samej gry na pewno jeszcze wkrótce wrócimy (tym bardziej, że do jej premiery brakuje nam tylko kilku miesięcy - powinna się pojawić jeszcze w tym roku), ale już teraz można powiedzieć, że na pewno nie będzie to tytuł, o którym szybko się zapomina... ■

Prax War
Electronic Arts

Asy do boju

Jeśli ponad wszystko ukochaliście symulacje walki powietrznej z I wojny światowej, nie można powiedzieć, by producenci gier komputerowych nadmiernie was rozpieszczali. A już szczególnie poszkodowani są ci, którzy lubią sobie naprawdę usiąść za sterami Fokkera czy Camela, ale odstrasza ich 200-stronicowa instrukcja obsługi. Nawiasem mówiąc, jej lektura zajmuje zwykle więcej czasu niż w czasie I wojny przeszkolenie kandydata na myśliwca... (i dłużej niż trwała później jego kariera).

PETER PAN

Twórcy Aerial Combat Manoeuvres 1918 zlitowali się nad tymi nieszczęśnikami, tworząc grę, która ma ponoć w idealny sposób balansować pomiędzy klasycznym symulatorem lotu (z wszystkimi jego „szykanami") i zręcznościową symulacją walki w powietrzu. (Ex-amigowcy - pamiętacie „Wings"? Tu ma być podobny klimat i styl gry). Oznacza to tyle, że choć samolot będzie zachowywał się zgodnie z prawami aerodynamiki, to uwaga gracza będzie koncentrować się na samej esencji takiej gry: na walce powietrznej, a nie na walce z przyrządami, sterami i turbulencjami (choć jak najbardziej można np. „kręcić" figury akrobacji bojowej). Ci, co preferują realistyczne symulacje, mogą się tu krzywić z niesmakiem - ale ta gra nie jest robiona z myślą o nich.

W grze mamy do wykonania wiele (30) zróżnicowanych misji (ataki na cele naziemne, eskorta, przechwytywanie wrogich samolotów, ataki na balony i zeppeliny, walki powietrzne) zrealizowanych w 3D, true-colorze i wysokiej rozdzielczości, z masą efektów świetlnych (jak się zdaje - akcelerator mile widziany), nad terenami odtworzonymi na podst. ówczesnych zdjęć z powietrza. Do tego bogaty wybór maszyn i pilotów oraz możliwość gry w sieci, także w trybie zespołowym, urozmaicony dźwięk. Brzmi milutko! Premiera na początku ostatniego kwartału tego roku. ■

ACM 1918
Aqua Pacific

Zupełnie Nowe!

wiemy ;)), a i położenie rozmaitych systemów gwiezdnych jest identyczne z tymi, które możemy sprawdzić w dowolnym atlasie nieba. Bardzo przyjemną ideą jest stworzenie takiego „żyjącego" Wszechświata - w większości gier tego typu człowiek ma uczucie, że cały kosmos kręci się wokół jego skromnej osoby (mimo wysiłków twórców gry, którzy robią wszystko, by to zamaskować). Tutaj naprawdę jesteście tylko pyłkiem w olbrzymim świecie, który zajęty jest własnymi sprawami - tu jakaś wojna, tu inny konflikt, przewrót, rewolucja. Trzeba się nauczyć wykorzystywać zastaną sytuację dla własnych korzyści... i nie pchać się na siłę w każdy biznes, bo szybko tego pożałujecie. Zwróćcie też uwagę na niesamowicie rozbudowaną stronę ekonomiczną gry. Nie wspominając już o inteligencji komputerowych przeciwników... (naturalnie możliwa jest gra w sieci). Do tego dochodzi naprawdę dobry engine (nawet gdy nie mamy akceleratora grafiki - będziemy pod wrażeniem!). Ale naturalnie P-200 + akcelerator to wcale nie jest za dużo na tę gierkę... która powinna pojawić się gdzieś w połowie 1999, a może i później. Lecz warto będzie czekać.

• APOKALIPSA W/G BRUCE'A W.

Najnowsza giera Activision pozwoli się Wam wcielić w skórę samego... Bruce'a Willisa. Jak wiadomo, aktor ten większość problemów rozwiązuje za pomocą obszernej kolekcji broni palnej, białej i... każdej innej, więc i Apocalypse na pewno nie jest przeznaczona dla miłośników wyrafinowanych gier przygodowych. Apokalipsa będzie, of course, rasową rzeźnią w 3D.

• POWRÓT DO MORDORU

Lubiących gry RPG ucieszy fakt, że wkrótce (bo w zimie tego roku) pojawi się sequel kultowej w pewnych kręgach fanów gry Mordor, firmy Interplay.

• WSPÓŁCZESNY IMPERATOR

W grze Defcon możesz zostać „władcą" jednego z krajów zrzeszonych w ramach ONZ i podźwignąć go ku szczytom prosperity i sławy. Gra łączy elementy symulacji zarządzania krajem i działalności na forum ONZ (w tym także sposobami, które raczej nie spotkają się z życzliwym odzewem ze strony innych państw - sabotaż, podburzanie itp.) z elementami gry ekonomiczno-taktycznej. Powiedzmy, że to taka

Zupełnie Nowe!

współczesna Civilization. Co więcej gra ma mieć bardzo śmieszne wymagania sprzętowe - praktycznie pójdzie na dowolnej mocy 486!

• EXPENDABLE

To nowa gra firmy Rage (to oni stworzyli Incoming). I znów mamy przed sobą zapierającą dech w piersiach (akcelerowaną grafiką) gierkę akcji w 3D. Tym razem wcielamy się w żołnierza ziemskiego korpusu ekspedycyjnego. W grę zaimplementowano opcję deathmatchu, jak i grania we dwóch na jednej maszynie (split-screen).

• MECHNAJEMNIK?

Gra Hardwar pozwoli wcielić się Wam w skórę „wolnego najemnika", gościa od brudnej roboty, walczącego wyłącznie dla własnej korzyści. Wynajmujesz się do rozmaitych „prac" (zabójstwa, napady itp.) tym, którzy potrzebują Twoich usług, na całym obszarze Układu Słonecznego. Tę grę można by określić jako mieszankę gier typu „MechWarrior" z np. Frontierem. Brzmi dość zachęcająco... i także wygląda.

• HERETIC 2

Coraz bliżej premiery sequela jednej z najbardziej znanych gier FPP, tyle tylko, że teraz będzie się ona działa w... TPP. I naturalnie prócz tradycyjnego arsenału będziemy też mogli korzystać z bardzo rozbudowanej opcji broni magicznych.

Donnerwetter -co za gra!!!

A, ż się tu prosi, by zacytować niejakiego Reja „i niechaj narodowie wżdy postronni znają, że Polacy nie gęsi, swego Quake'a mają". Cytat może niezbyt wierny - ale myślę, że gdyby Rej zobaczył to, co zaraz Wam opiszę, to wybaczyłby mi naruszenie swoich praw autorskich.

PETER PAN

Gra Mortyr: Schloss nie jest pierwszą próbą stworzenia polskiej gry FPP na PC. Ot, był choćby Target. Ale - co tu ukrywać - Target mógłby może i wytrzymać porównanie do Duke'a, lecz przy Quake 2 czy Unreal nie wygląda specjalnie efektownie. Tymczasem wspomniany Mortyr to zawodnik zupełnie innej ligi. Bez kompleksów może wyjść na ring, gdzie oczekują na niego najlepsze zachodnie gry FPP i... wszystko się może zdarzyć. Walka w każdym razie powinna być bardzo wyrównana, na pewno nie zakończy się nokautem w pierwszej rundzie.

Do atutów Mortyra jeszcze powrócimy; teraz pora zapoznać Was z założeniami gry. Pamiętacie Wolfensteina 3D? Najstarsi gracze pewnie tak - była to pierwsza (głośna) gra FPP i pradziadek wszystkich dzisiejszych hitów. Jego akcja rozgrywała się w czasie II wojny światowej, w zamku pełnym hitlerowców. Autorzy Mortyra wyraźnie składają hołd czcigodnemu przodkowi, ponieważ fabuła Mortyra jest (przynajmniej na początku) dość podobna. Też zamek, też II wojna, też kupa ludzi z mundurach feldgrau i z trupimi główkami na czapkach... Ale jak się dokładniej przyjrzeć... Bohaterem gry jest najemnik, znany jako Mortyr, który... pochodzi z przyszłości. Splot rozmaitych okoliczności sprawia, że Mortyr postanawia gruntownie zmienić klimat i odpowiada na apel jednej z rządowych organizacji. W efekcie wyrusza na samobójczą misję w czasie. Zostaje cofnięty do roku 1942, gdzie musi spenetrować niemiecką bazę; mówi się bowiem, że mają tam miejsce kontakty pomiędzy Niemcami i szefami mafii... też z przyszłości. Po dwóch latach „wtapiania się w tło", Mortyr, już jako agent brytyjskiego wywiadu, staje u stóp potężnej fortecy. Wydaje się, że wystarczy, by zinfiltrował zamek i historia się kończy? O, nic bardziej mylnego! Ta historia dopiero się zaczyna - Mortyra czeka także podróż w czasie...

Mortyr: Schloss to pierwszy epizod gry First Person Perspective, opracowywanej przez zjednoczone siły Mirage Software i Corwin Software. Autorzy planują co najmniej 30 leveli (plus levele dodatkowe). Pierwsze 15 to wędrówka Mortyra przez zamek, zaś następne 15 to wędrówka przez... ten sam zamek, ale już w innym czasie. Część pomieszczeń wraz z upływem czasu została przebudowana, zniszczona lub zalana wodą, zmienił się wystrój i, przede wszystkim, rodzaj przeciwników.

A teraz zasypię Was mniej lub bardziej okrojonymi cytatami (co ja dzisiaj taki cytujący... cy tata cyta cytaty z Tacyta ;)) z „pamiętnika" twórców, zamieszczonego na ich stronie WWW. Któż lepiej niż oni potrafi wyeksponować atuty swego „dziecka"? Zanim jednak rozpocznę bombardowanie Waszych umysłów, to powiem że gra powinna pojawić się jeszcze w tym roku, być może nawet dużo szybciej niż ktokolwiek by oczekiwał...

• Grafika i engine

Mortyr naturalnie został wspomożony mocą obliczeniową akceleratorów 3D: działa też na Voodoo 2! Rozdzielczości 800x600 i 1024x768 dają obraz ostrzy niczym brzytwa; są też 16-bitwe tekstury i 65.536 kolorów. W pełni trójwymiarowe środowisko. Od początku do końca 3D, bez żadnych kompromisów. Oszustwa w stylu bitmap imitujących prawdziwe przestrzenne obiekty nie wchodzą w grę! Gra światła i cienia liczona w czasie rzeczywistym. Światła nie są prerenderowane (czyli przygotowywane w momencie tworzenia mapy i zachowujące się statycznie w czasie normalnej gry). W Mortyrze mamy do czynienia z dynamicznymi cieniami za dynamicznie poruszającymi się obiektami. Np. lecąca rakieta stanowi źródło światła. Filary, między którymi leci, dają cień o zmiennej długości, zależny od pozycji danego filara i aktualnej lokalizacji rakiety. Źródłem światła może też być woda, kwas czy lawa. System optyki jest doprowadzony do perfekcji - wykorzystano korzyści tzw. light-sourcingu, dzięki któremu okna mogą rzucać światło na podłogi. Światło się zmienia w zależności od koloru szyby, przez jaki przechodzi, lustra działają zgodnie z prawami fizyki itp.

• Inne efekty

Będzie deszcz, śnieg, efektowny półprzezroczysty ogień. Lecące pociski świecą własnym blaskiem, każdy w sposób zróżnicowany od typu broni!

• Muzyka

Odtwarzana z CD. Stworzono trójwymiarowy system dźwięku, przy wykorzystaniu technologii RSX 3D firmy Intel Corporation. Niesamowite wrażenie przestrzenności daje wyraźne oddzielenie wirtualnych źródeł dźwięku, które mogą sprawiać wrażenie, jakby dochodziły nawet z tyłu czy z boku. Jak mówią sami twórcy gry: „gdy na dziedzińcu z tyłu i trochę z prawej wyje zimowy wiatr, z przodu pod nami pochlupuje woda w studni i jednocześnie gdzieś u góry, z lewej strony jęczą łańcuchy bramy - przeżycie jest po prostu miażdżące."

• AI komputera

Inteligencja przeciwników predystynuje ich do MENSY: gdy są bici, podkulają ogon pod siebie i zmykają, w niebogłosy wykrzykując „Hilfe, hilfe!", odgłosy walki, jak i wzywanie pomocy sprowadza innych wrogów, dołączających się do zabawy. Na szczęście nie wszyscy przeciwnicy wykazują taką morderczą aktywność - niektórzy mogą uciąć sobie drzemkę, smacznie... pochrapując!

• Klimat

Silnym atutem ma być klimat, a w tym celu możliwie najbardziej realne przedstawienie rzeczywistości. Gracz powinien się poczuć, jakby rzeczywiście znalazł się w śmiertelnym niebezpieczeństwie, w silnie strzeżonej warowni hitlerowców. Szczegóły tworzą atmosferę: padający śnieg, chlupiący deszcz, śliskie posadzki, niesamowite efekty świetlne i dźwiękowe...

No cóż - to będzie HIT przez bardzo duże H. Czekamy!!!

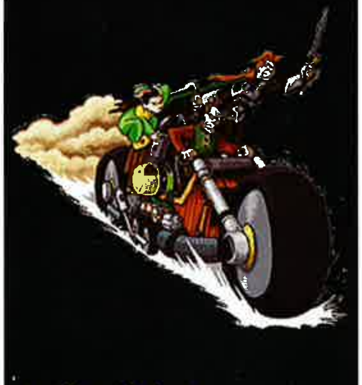
Ps. I nie mogę się powstrzymać. W pewnym konkurencyjnym piśmie, z lipca, znalazłem już... RECENZJĘ tej gry. Hmmm... BAAARDZO dziwne, ponieważ gdy piszę te słowa (koniec lipca) gra nadal jest jeszcze w fazie „wirtualnej". No cóż, pewnie recenzja też była wirtualna ;). ■

Mortyr: Schloss
Corwin Software/Mirage

Zupełnie Nowe!

• ASSAULT ON TURKEY ROCK

To naprawdę dość dziwna i ciekawa gierka. Jest to przygodówka osadzona w świecie fantasy; przy czym jest to świat o tyle niekonwencjonalny, że np. występują w nim... motocykle (taki średniowieczny Harley naprawdę budzi uznanie). Jeszcze bardziej niekonwencjonalna jest akcja. Otóż nie dość, że mamy tam kliku głównych bohaterów, to każdy z nich może być prowadzony przez innego gracza (a współdziałać trzeba...). Jak każda niemal gra fantasy opowiada o walce o władzę i zmaganiu się z siłami Chaosu i Ciemności. Niestety twórcy poskąpili innych danych, w tym daty premiery...



• MISTYCZNA WYSPA

Nie, to nie będzie mowa o Myście. Mystic Isle to nowa gra RPG, przygotowywana przez Cerberus Games. Wiadomo nam o niej jeno tyle, że ma mieć zupełnie nielinearną fabułę, z licznymi sub-questami i grafikę 3D w rzucie izometrycznym. Playable demo powinno pojawić się w pierwszym kwartale przyszłego roku. Niestety autorzy nie pokusili się o zamieszczenie jakiegokolwiek screenu.

• 1 GB DRAM

To, co kiedyś zatrącało o sf, stało się faktem. Hitachi Semiconductor jako pierwsza firma stworzyła kość pamięci SDRAM DIMM o pojemności 1 GB! Dla mniej zasobnych przewidziano układy zawierające zaledwie 512 Mb RAM. Tak tak, już widzimy autorów gier w roku, powiedzmy, 2002, jak radośnie uśmiechając się wpisują do instrukcji coś w rodzaju: 16 GB Ram required...

• DYSKIETKA 98

Znana z wprowadzenia wielu standardów technologicznych firma Sony we współpracy z innym liderem przemysłu elektronicznego, FujiFilm, opracowała nowy nośnik do przenoszenia danych pomiędzy komputerami. HiFD jest następcą popularnej dyskietki (notabene dyskietkę 3,5" także opracowała Sony w 1980 roku), która w ostatnich latach gwałtownie straciła na znaczeniu z powodu niewystarczającej już pojemności i niewielkiej szybkości odczytu. HiFD niweluje te braki - spora pojemność (200 Mb!), znaczna szybkość przesyłania danych, wysoka odporność na uszkodzenia (między innymi zastosowano zaawansowane algorytmy korekcji błędów) sprawiają, że pudełka z dyskietkami powrócą niedługo na biurka użytkowników komputerów. Co istotne, nowy standard zachowa pełną kompatybilność z dotychczasowymi dyskami 1,44 MB (napęd HiFD może odczytywać i zapisywać także stare dyski). Szczegóły: http://www.sony.com.pl

• MK 4 - JUŻ?!

Wedle informacji wyczytanych przez nas w Internecie, premiera MK ma nastąpić... 4 września?! Ale nie powiedziano tu, czy chodzi tu o

Zupełnie Nowe!

wersję na PC. Z drugiej strony - pojawiają się już trainer, spisy ciosów itp. do pc-towskiej wersji, więc... jest to prawdopodobne. Oby!

• ALIEN VS PREDATOR

Tą grą mogli się podniecać dotąd tylko posiadacze konsoli Atari Jaguar. Inna rzecz, że wyglądała tam dość kiepsko, gdyż możliwości tej maszynki nie były najwyższe. Ale powstaje konwersja na PC - i zapowiada się naprawdę nieźle. Gracz może wcielić się w trzy postacie: Predatora, Obcego, lub człowieka (komandosa); w każdym wypadku dysponuje innymi możliwościami. Najtrudniej ale i chyba najlepiej gra się człowiekiem... A w ogóle gra ma być ostrą nawalanką FPP.

• COŚ DLA STRATEGÓW

Interplay szykuje piękną niespodziankę dla tych, którzy ponad wszystko cenią porządne strategie. Nosi ona nazwę Ultimate Strategy Archives i jest zestawem zawierającym klasyczne strategie: Sid Meier's Civilization, Railroad Tycoon Deluxe, X:COM, M.A.X., Dark Colony, Conquest of the New World Deluxe, Jagged Alliance Deadly Games oraz Heroes of Might and Magic. Na zachodzie zestaw ma kosztować 35$ (brzmi zachęcająco...) i miejmy nadzieję, że pojawi się on także w Polsce.

• NBA KRÓLUJE

Na ekranach naszych komputerów. Kolejna gra z tej serii, ze stajni EA, nazywać się będzie... NBA Live 99 (oryginalne, czyż nie) i pojawi się jeszcze w tym roku. W roli konsultanta wystąpi zawodnik Boston Celtic, Antoine Walker.

• WIĘCEJ ŁOWÓW

Sierra On-line, trochę zaskoczona nagłym sukcesem gier symulujących polowania, zamierza rozwijać swoją grę Trophy Hunetr. Czyli? Ma powstać cała seria gier symulujących polowania, w grafice 3D. Ich atutem ma być naprawdę duży realizm.

• DVD W POLSCE

Na naszym rynku pojawiły się już urządzenia DVD-RAM, które umożliwiają zapisywanie i odczyt danych na/z płyt DVD. Dostępne są już między innymi modele Hitachi (GF-1000), Panasonica (LF-D101), Pioneera (DVR-S101) oraz jednego z pionierów w tej dziedzinie Toshiby (SD-W1001 i

Przestępczość zorganizowana

Eidos Interactive uzyskał chyba wreszcie szansę, by przestano kojarzyć go wyłącznie z postacią boskiej Lary. Gry przezeń wydawane bowiem z całą pewnością NIE potrzebują, by podpinano im etykietkę "kolejnej gry od tych, co to wydali Tomb Raider"... One stanowią klasę samą w sobie: fantastyczne Fighting Force, cudowne Commandos Behind Enemy Lines (dla mnie bezsprzecznie, już w tej chwili, jeden z najmocniejszych kandydatów na grę roku) czy rewelacyjnie zapowiadająca się Daikatana - to tylko kilka z tych so gennant - hitów. Teraz zaś, a ściślej: za czas jakiś bliżej nieokreślony, do tego zacnego grona dołączyć może (z niemałym impetem) również i Gangsters: Organized Crime. Tak bowiem jak poprzednie, i on zapowiada się, delikatnie mówiąc, niesamowicie okazale...

GEM.INI

Celem grającego w Gangsterach będzie osiągnięcie niepodważalnej pozycji capo di tutti capi - bossa (moba) przestępczego świadka. Droga do tego zbożnego (to chyba nienajlepsze słowo) celu długa będzie jednak i - nie da się ukryć - uciążliwa. Innymi słowy: aby móc wreszcie pozwolić sobie na luksus "sprawowania opieki" nad całym miastem, wymagane będą zgoła nieludzkie umiejętności... Jedynie korupcja i "eliminowanie" opornych (często przeradzające się w stosowną do klimatu giery polityką strachu) - w myśl zasady: wszystkich da się kupić - pozostali bądź nie istnieją, bądź istnieć nie mogą, powinny stać się kluczem do sukcesu. Smaczku całości dodaje fakt, że akcja Zorganizowanej Przestępczości rozgrywa się w Stanach Zjednoczonych w latach trzydziestych naszego stulecia - złotych czasach gangsterów, prohibicji i raczej nieudolnej, nie nadążającej za błyskawicznymi zmianami w "mentalności" przestępców, policji. Jednym słowem - będzie tak jak na filmowych "Nietykalnych" - pościgi samochodowe, zamachy bombowe i dużo, dużo latającego wokół naszych "podopiecznych" ołowiu... Hm: zbędne epatowanie okrucieństwem? Być może, jednak i kawał historii zarazem...

System kierowania akcją (i chyba również sam zamysł giery) przypomina nieco antyczny Syndykat. Tak jak w nim bowiem, pole akcji (walki) widoczne jest w rzucie izometrycznym - bo i tak określa się ten charakterystyczny widok "z góry i zarazem z boku". Oczywiście - jakżeby mogło być inaczej - Gangsters znacznie przewyższa swego rewelacyjnego poprzednika. Pierwszą znaczącą różnicą będzie funkcja obserwowania i kierowania "poddanymi" za pomocą kilku, współistniejących zarazem okien. Inną - opcja multiplayer. Cała jednak reszta, m.in. konieczność doboru personelu, rozmaite typy (ówczesnej!) broni w praktyce niewiele różnić się będą od bullfrogowskiej wizji świata przestępczego i związanych z nią perspektyw.

Na co zatem czekamy? Na współczesną formą, lecz znacznie starszą treścią (lata Wielkiego Kryzysu) wersję starego, ale i zarazem "przyszłościowego" hitu - Syndicate. Ci, którzy grali (a być może również i ukończyli), wiedzą zatem, czego się spodziewać - tak jak i w nim (zapewne), główne role obsadzone będą przez: sporo akcji, szczyptę strategii i mnóstwo, mnóstwo świetnej zabawy.

A tak swoją drogą: czy aktualne trendy w grach (i wśród ich twórców) nie noszą przypadkiem znamion swoistej mody na "bycie tym złym"? Zastanówmy się - najpierw Dungeon Keeper, w chwilę później Grand Theft Auto, teraz zaś Gangsterzy... Aż strach pomyśleć, co nas czeka w przyszłości... ■

Gangsters: Organised Crime
Hot House Creations / Eidos Interactive

Urok staroci

Nie, bez paniki, to nie pomyłka - ten tekst nie miał iść do "świnki". Poprzez "starocie" rozumiem tu: stare samochody. Inna rzecz, że nie wiem, czy Ford Mustang, Mercury Cougars, AMC Javelin, Plymouth Barracuda, Chevrolet Camaro, Pontiac Firebird czy kultowy Trans Am (znany choćby z filmu "Mistrz kierownicy ucieka") i inne z 12 dostępnych w tej grze samochodów można nazwać starociami? Chciałbyś się mieć taki "szmelc" w garażu, może nie? Ech, rozmarzyłem się...

SMUGGLER

Trans Am Racing '68-'72, bazujący na SCCA Trans-Am Championship, przeniesie nas w czasy potężnych krążowników szos, gdy benzyna kosztowała grosze (centy) za galon, a rozległa przestrzeń aż zapraszała, by wcisnąć gaz do dechy i z rykiem potężnego silnika przemierzać bezkresne przestrzenie północnej części USA... Nawiasem mówiąc, dźwięk w grze powinien wam urwać uszy swą głębią i mocą! Do wyboru macie pieczołowicie odtworzonych 13 tras z sezonów wyścigowych '68-'72 (m.in. Bridgehampton, Riverside, Lime Rock i Donnybrooke). W zależności od własnych preferencji możecie ustalić sobie jeden z 7 (!) poziomów realizmu jazdy, więc nieważne czy lubisz typowe "arcadówki", czy super-realistyczne wyścigi - będziesz zadowolony.

Kolizje, dachowania, kontrolowane poślizgi, zjazdy do pitstopów - to tylko niewielka część z zapowiadanych atrakcji; podobnie jak duża możliwość ingerencji w wyposażenie i osiągi wybranych pojazdów. Nie podoba ci się firmowy silnik?; nie jesteś zadowolony z zawieszenia? - zmień je, podrasuj, przekonstruuj! Jeździć można solowo, jak i w trybie multiplayer, w 16 graczy naraz. A jeśli kiedyś zaszalałeś i kupiłeś sobie np. hełm do jazdy wirtualnej (VCR), no to możesz wyciągnąć go z rupieciarni i odkurzyć - przyda się! Pierwszy wyścig - już jesienią (październik/listopad). ■

Trans Am Racing '68-'72
GT Interactive

Zupełnie Nowe!

SD-W1002), jednak jak twierdzi jeden z szefów oddziału Toshiby zajmującego się technologią DVD - Koji Hase, rozwój DVD-RAM napotyka na poważne problemy. Wbrew pozorom najistotniejszym nie jest wcale istnienie kilku formatów zapisu DVD (niektórzy producenci promują bowiem własne rozwiązania niekompatybilne ze specyfikacją DVD-RAM) lecz brak sensownych zastosowań dla tego typu urządzeń. Bardzo wpływowe środowiska (np. Hollywood) wywarły ogromny nacisk na projektantów DVD zmuszając ich do opracowania bardzo skutecznych mechanizmów ochrony praw autorskich (tradycyjne CD praktycznie nie posiadały żadnych zabezpieczeń i można je było kopiować bez ograniczeń). Koji Hase nazywa te mechanizmy „mieczem obosiecznym", ponieważ mogą doprowadzić do sytuacji, w której DVD-RAM będzie idealnym urządzeniem do magazynowania danych (filmów, muzyki, programów), jednak nie będzie można zapisać w tej technice niczego interesującego. Zdaniem szefa Toshiby jedyną nadzieją dla tego medium jest powstanie systemów umożliwiających rejestrację na DVD własnych filmów (odpowiednik kamery wideo).

• LARA MOVIE-STAR!

O filmie wiadomo tyle, że... coś się z nim dzieje, tj. prace postępują naprzód. Dowodem jest choćby plakacik reklamujący ten przyszły filmowy hit... oraz nieco „podrasowana" Lara z bliska. Hm, czyżby znowu silikon był w robocie? ;)

• A MOŻE GOLF?

Access Software zapowiada dwie nowe gry symulujące tę coraz popularniejszą dyscyplinę sportu. Links Extreme pojawi się pod koniec roku i powinna dość znacznie odbiegać od tego, do czego przywykliśmy w tego rodzaju symulacjach. Po prostu ma to być gra „z jajem", np. za pomocą piłeczki możemy dokonywać różnych demolek na 3 dostępnych polach (i w ich okolicach). Druga gra, Links LS 1999 ma zawierać m.in. 25 trybów gry (!) i parę ciekawostek (np. możliwość komunikowania się z innymi graczami - w Internecie - za pomocą głosu itp.)

• ACTIVATE'98

To impreza, która odbyła się w Dublinie w dniach 28-30.07, w baaardzo klimatycznym średniowiecznym zamku. Można powiedzieć, że była to swoista rozgrzewka przed targami ECTS, o których z kolei na pewno poczytacie dużo więcej w następnych numerach CDA. Zaś wrażenia z Activate - na dalszych stronach tego numeru.

Zupełnie Nowe!

• GUARDIANS OF JUSTICE... BYE!

To była bardzo dobrze zapowiadająca się gierka (nawet mieliśmy dać ją w zapowiedziach w tym numerze CDA...). Taka gra akcji + sporo do myślenia; ni to Postal, ni Commandos Behin Enemy Lines. Screeny wyglądały naprawdę OK, premiera miała mieć miejsce późną jesienią... a tu nagle - bęc! Microprose niespodziewanie ogłosiło, że... rezygnuje z prac nad tą grą. Licho wie czemu. Na pocieszenie - firma zastrzega sobie wszelkie prawa do fabuły, engine itp. zatem istnieje szansa, że projekt zostanie wznowiony - lub, że kiedyś powstanie inna gra bazująca na tych zasobach. Oby. I szkoda...

• NASTOLETNIA CZAROWNICA

Znacie zapewne ten serial, emitowany na Polsacie. A nie wiemy, czy wiecie, że Simon & Schuster Interactive zawarł umowę Cendant Software na interaktywną grę bazującą na tym serialu. Gra powinna pojawić się jeszcze w tym roku.

• SZTUKA WOJENNA

Operation Art of War volume 1 - to pierwsza gra z nowej serii Talonsoftu (to ci od Battlegroundów). Rozgrywa się w latach 1939-1955. I miejmy nadzieję, że w tym cyklu nie będzie tylu gier o wojnie secesyjnej...

• STALOWY ARSENAŁ

Licznych fanów cyklu Steel Panthers (bo wiemy, że jest ich w Polsce całkiem sporo) zapewne bardzo ucieszy wieść, że wyszła kompilacja zatytułowana Steel Pantehre Arsenal. Zawiera ona wszystkie trzy części cyklu, wzbogacone o oficjalne data-dyski z misjami. Będzie to niewątpliwie cenna kolekcja dla każdego fana strategii, a szczególnie dla tych, których interesują bitwy pancerne w latach 1939-1999. Polecamy

Settlersi dwa i pół

Słynny produkt Niebieskiego Bajtu należy bez wątpienia do bardziej niekonwencjonalnych strategii rozgrywanych w czasie rzeczywistym. Bo chociaż celem w nim było, jak to zresztą zwykle bywa, pokonanie przeciwników czy dojście do portalu, to jednak główny nacisk położono nie tyle na dowodzenie wojakami, co na założenie sprawnie funkcjonującego mini-państwa. I o ile sprawy ekonomiczne rozwiązane zostały niemalże perfekcyjnie, to prowadzenie wojny pozostawiało wiele do życzenia - zabawa ze strażnicami do najprzyjemniejszych rzeczy nie należała...

ALLOR

Autorzy wzięli sobie chyba większość uwag do serca i po zmianie barw klubowych na TopWare zaczęli tworzyć coś nowego. Coś, co zowie się Rycerze i Kupcy (Knights & Merchants), choć mimo zmiany nazwy i firmy, każdy miłośnik Osadników bez trudu odnajdzie korzenie tej produkcji. Jest to o tyle proste, że chociaż grafika została znacznie ulepszona (choćby te wodospady), a tereny stały się jeszcze bardziej plastyczne, to nadal podobieństwo jest wręcz uderzające. I jest to na dobrą sprawę komplement, bo tak szczegółowego przedstawienia życia małych ludzików nigdzie indziej nie uświadczysz. Dobra, miło gada się o historii, ale zamiast "nawijać" o tym, co się nie zmieniło tudzież zmieniło się niewiele, lepiej napisać parę słów o tym, co zyskało najwięcej - czyli o prowadzeniu walki. Koniec z mozolnym pokrywaniem swego terytorium siecią posterunków! Wystarczą jedne baraki!!! I to wcale nie dlatego, że walki się nie prowadzi. Po prostu służą one tylko i wyłącznie jako koszary dla rekrutów. Ci po odpowiednim wyekwipowaniu stają się wojskiem, co wiąże się dodatkowo z opuszczeniem przytulnego mieszkanka; przy czym ich siła zależy nie tyle od przeznaczonych na ich szkolenie ilości cennego żółtego kruszcu, co od przydzielonego im uzbrojenia, które nie ogranicza się już tylko do tarczy i mieczy. Różnych rodzajów wojów jest bowiem całkiem sporo: trzy rodzaje piechoty oraz po dwa oddziałów strzeleckich, konnicy rycerstwa i pikinierów, a wiadomo, że co innego

potrzebne jest dla łucznika, a co innego dla rycerza. I zostało to w końcu uwzględnione! Dla tych pierwszych wystarczy bowiem łuk i skórzana kurta, ale rycerz nie będzie sobą bez konia, żelaznej tarczy, miecza i stalowego napierśnika. Samo wyekwipowanie trwa przy tym tyle samo, problem polega więc jedynie na poczynieniu w warowni odpowiednich przygotowań logistycznych - cóż, by wykuć miecz potrzeba nieco więcej zachodu niż przy robieniu łuku, przy którym wystarczy deska i warsztat zbrojmistrza. A do miecza... Najpierw żelazo z kopalni trzeba wydobyć, potem przetopić, a dopiero później dać płatnerzowi do przekucia - a do tego wszystkiego wymagane są jeszcze całkiem spore ilości węgla. Podobnie zresztą ma się sprawa z napierśnikiem... Ale za to co rycerz, to rycerz! Tym bardziej, że w złocie kosztuje tyle samo, a o nie było zazwyczaj najtrudniej.

Na wytrenowaniu woja sprawa się nie kończy. Po pierwsze dlatego, że nie wypada go przecież puszczać w pojedynkę. Na szczęście można ich grupować, co ułatwia dowodzenie, a poza tym umożliwia zmiany szyku:

określanie liczby linii oraz kierunku, w którym wojowie patrzą. Tak przygotowane siły zbrojne będą oczywiście bronić naszego państewka przed zakusami sąsiadów, a po jego okrzepnięciu przeprowadzać nasze własne operacje zaczepne. A po drugie, jako że nie samą walką człowiek żyje, pozostawianie oddziałów z dala od źródeł zaopatrzenia kończy się raczej nieciekawie - głodni odchodzą bowiem do krainy wiecznej szczęśliwości... Jest to bardzo duży krok naprzód w trzymaniu się realiów: pokażcie inną grę ostatnich czasów, która na ten "malutki" szczegół zwróciła uwagę, a przy tym była skierowana do szerszej rzeszy graczy. Owszem, farmy i inne centra "wspomagania życia" są na porządku dziennym, ale wszystko to dzieje się jakoś za plecami, nie można nikogo odciąć od zaopatrzenia itp. itd. A tutaj czas operacji jest ściśle limitowany, a liczba wojów ograniczo-

na nie tyle jakąś abstrakcyjną liczbą, co zdolnością dostarczania im pożywienia. Bo możemy ich mieć liczbę praktycznie dowolną, ale gdy poczują pustkę w brzuchach... well, nowych farm zbyt szybko się nie stawia i szmal leci w błoto...

Co bardzo istotne, wszystko to widać na bieżąco! Ludzików noszących chlebuś czy beczki z winem, chłopów uprawiających pola, młynarza mielącego ziarno, rzeźnika przerabiającego prosiaczki na kiełbaski tudzież garbarza bawiącego się skórami. A żeby było śmieszniej, wszyscy oni też od czasu do czasu jeść muszą! Bardzo miła zmiana, bo w Settlersach o żołądkach myśleli jedynie górnicy. Plansza tętni więc życiem: ktoś rąbie drzewo, ktoś posila się w karczmie, coś czteronożnego tarza się w błocie - samo patrzenie na sprawnie funkcjonującą prowincję sprawia radość, a jakby nie było jest to jedynie środek na wygranie batalii! Jak można się domyślać, za tym wszystkim stoi jakaś fabuła. Gracz, jako kapitan, a później generał straży pałacowej, staje w obronie władcy podupadającego imperium. Zaczyna się od obrony ostatniej nie zbuntowanej prowincji, by w czasie piętnastu misji przemówić do rozsądku buntownikom - oczywiście im mocniejszymi argumentami, tym lepiej; w międzyczasie, z filmowych przerywników dowiadujemy się także co nieco o historii. Nie jest to mało, bo średnio na jednej z nich schodzi cały dzionek, co w sumie daje ponad dwa tygodnie wyrwane z życiorysu - w znaczeniu jak najbardziej pozytywnym, aczkolwiek opieram się w tym stwierdzeniu jedynie na demku i poprzednich dziełach tych twórców!

Skończenie kampanii nie oznacza jednakże końca przygody! Jak na każdą dobrą grę wydaną ostatnimi czasy, także i ta udostępnia coś, co nazywa się rozgrywką sieciową. A że wykorzystuje standardowe mechanizmy windowsa, więc pograć będzie można zarówno przez TCP/IP, modem, IPXa oraz kabelek - zależnie od posiadanego sprzętu. Jak na razie, o mapach dla tego trybu wiadomo tyle, że będzie ich co najmniej dziesięć, co łącznie z inteligentnym komputerem (który będzie mógł walczyć poza przeciwnikami ludzkimi) oraz dyplomacją, powinno na "trochę" wystarczyć.

Zapowiada się więc (po raz kolejny, dobre czasy idą...) na grę bardzo dobrą, popychającą Osadników (mimo zmienionej nazwy i barw klubowych) ostro do przodu. Przy tych rozwiązaniach, jeśli dopracuje się dodatkowo interfejs (bo obecnie nie można za jednym zamachem ustawić, by szkoła wyuczyła na przykład dwudziestu rekrutów), to będziemy mieli najlepszą strategię wojenno-ekonomiczną osadzoną w średniowieczu. A wszystko to dodatkowo przy standardowej dla TopWare'u cenie 49,95 złotych! Aż się chce czekać do końca wakacji!!! Gdyby to jeszcze tylko nie oznaczało początku roku szkolnego... ■

DEMO NA CD 08/98 CD-ACTION

Knights & Merchants
TopWare

Zupełnie Nowe!

• ŻYJ I NIE DAJ PRZEŻYĆ

To jakby motto gry Survival. Mniejsza o fabułę - i tak skończy się na krwiście krwistej eksterminacji wrogów. Gra powinna ucieszyć posiadaczy akceleratorów - robiona jest właśnie z myślą o ich możliwościach. Na P-166 z akceleratorem gra powinna chodzić w około 25-30 klatkach na sekundę. Lada dzień powinno pojawić się demo - a wkrótce po nim pełna wersja gry.

• KRWISTY RTS

Nazywa się toto BlockWars i jest „dzieckiem" KaosKontrol. Uważajcie: RTS + Postal (!) w jednym. Akcja dzieje się na ulicach miasta - gangi, policja, niewinni mieszkańcy itp. Wszystko w truecolorze! Karabiny, działka, miotacze płomieni, bomby, granaty - wszystko czym można zabijać, będzie w tej grze! No cóż - „dozwolone od lat 18-tu"; już wkrótce...

• S3 WRACA DO GRY

Od pewnego czasu o firmie S3 niewiele było słychać. Swego czasu układy tej firmy wyznaczały standard w popularnych kartach graficznych, jednak po niezbyt udanej konstrukcji, jaką był Virge, na czoło peletonu wysunęli się inni producenci. Tymczasem S3 przygotowała nowy chipset o nazwie Savage3D, który już jest wykorzystywany w kilku kartach graficznych (m.in. STB Nitro 3200, Hercules Terminator BEAST), a kolejne firmy zapowiadają wykorzystywanie go w swoich produktach w najbliższym czasie (Diamond wybrał Savage jako podstawę nowej linii akceleratorów 3D). 128-bitowy układ integrujący akcelerację 2D, 3D, Video i DVD ma fantastyczne parametry i wykorzystuje nowatorskie technologie, np. technikę kompresji tekstur, nowy interfejs AGP czy architekturę „trzyliniową" (3 operacje graficzne w jednym cyklu). Według zapewnień producenta, karty zbudowane w oparciu o Savage będą mogły osiągać wydajność rzędu 125 mln pixeli na sekundę (5 mln trójkątów na sekundę) oraz będą dysponowały niespotykanym zestawem funkcji i efektów specjalnych. Zapowiada się wspaniale, chociaż z ostateczną oceną warto zaczekać do czasu ukazania się owego cuda w Polsce.

Zupełnie Nowe!

• CONFIRMED KILL

Gra ze stajni EIDOS i TEN to symulator myśliwca... ale tylko internetowy (chlip). Duży realizm lotu, misje historyczne i fikcyjne i ponoć wielka grywalność.

• FINAL FANTASY VIII

Dopiero co pojawiła się gra opatrzona numerem 7, a tu już szykuje się jej następca, ponoć znacznie lepszy od FF VII! Bohaterami FFVIII jest mieszana parka (17-letni „ramboidalny" facet i 27-letnia panienka-dziennikarka). w FF8 zmieniono grafikę (rezygnując z nawiązywania do mangi). Zmieniono też nieco świat, w którym rozgrywa się akcja, tak by był mniej magiczny - a bardziej realistyczny. Gra powinna ukazać się wiosną 1999.

• NIGHTLONG

To roboczy tytuł przygodówki majstrowanej przez Team 17. Ma mieć ręcznie rysowaną grafikę, akcję dziejącą się w dość dziwnych miejscach (w konwencji cyberpunku! - inplanty, cyberprzestrzeń, hackerzy itp.) i bardzo nastrojową muzykę. Bohaterem jest Joshua Reev, który musi pomóc mającemu jakieś poważne kłopoty kumplowi... Giera zajmuje 3CD, zawiera 50 lokacji, mnóstwo zagadek, full sekwencji FMV i od groma speechy. Pojawi się późną jesienią tego roku.

• PO GĘBIE, PO GĘBIE!

Tak jest, są takie chwile w życiu człowieka, że tylko by walił kogoś po japie i patrzył czy równo puchnie. Wszelako po to jest komputer, by takie marzenia realizować na ekranie, a nie na ulicy... Powiedzmy, że odpalimy sobie grę Thrill Kill. Jest na tyle brutalna i krwista by szybko rozładować mordercze instynkty nawet zaawansowanych psycholi. Co więcej można w nią grać w 4 osoby naraz, nawet w trybie „ty trzymaj frajera, a ja go z glana", nie licząc bardziej klasycznych multiplayerowych trybów walki. Każdy z 4 gości do wyboru posiada

Sadyści na start!!!

Listopad roku 1998 ma szansę zostać najgorętszym miesiącem w naszym millenium. W tym właśnie miesiącu przed siedzibą SCI pojawią się tysiące pikietujących przeciw brutalności babć i pacyfistów. Natomiast przed sklepami zajmującymi się sprzedażą gier komputerowych ustawią się miliony wyglądających (prawie) normalnie, spragnionych hektolitrów krwi graczy. Sprawcą tego zamieszania będzie sequel sławnego Carmageddon. Carmageddon 2 - Carpocalypse Now.

ELD & KINGA MRÓZ

Max Damage nareszcie powraca i zanosi się na to, iż w wielkim stylu! Jest większy, bardziej zły i o wiele poważniej stuknięty, a to oznacza strasznie dużo KRWI!!! Jak zapewniają autorzy, po zagraniu w Carmageddon 2, na pewno nie zdołasz utrzymać lunchu (chyba drugiego śniadania?) w żołądku. Według nich Carmageddon spowodował zaledwie krwawą burzę w filiżance, teraz ma nadejść naprawdę wielka fala. No więc dzieciaki zapnijcie pasy i sprawdźmy, co ma nam zaoferować najlepsza Killer Driving Game czyli Carpocalypse Now...

Nowy engine 3D ma się pozytywnie objawić przede wszystkim w samochodach. Mają się one rozpadać z wielkim hukiem na części; po uderzeniu w przeciwnika lub jakąś przeszkodę terenową od naszego wózka będą z iskrami odpadać drzwi, zderzak i koła. Równie dobrze bryka może ukształtować się w banana lub rozpaść na dwie części. Przebojem ma stać się rozbijanie przedniej szyby. Zarówno Twojej jak i przeciwnika. Znacznej rozbudowie uległy same trasy, po których będziemy się ścigać (czytaj: MORDOWAĆ!!!). Będą większe, bardziej zakręcone i trudniejsze. Łatwiej będzie zaliczyć zgon, nie wyrabiając na którymś z zakrętów. Nareszcie budynki nie będą tylko ozdobą, ale również przez nie będzie można przejechać, choćby wjeżdżając przez szyby wystawowe!

Na trasach znajdować się będą ukryte plansze, do których wjazd będzie dostępny po zgromadzeniu odpowiedniej ilości punktów. Jest więcej jest miejsc obfitujących w świeże mięso, np. stadiony czy nawet wyścigi F1. Oczywiście daniem głównym w karcie restauracji Carmageddon 2 pozostaną biedni piesi i zwierzęta. Z tą malutką różnicą, iż biednym "robaczkom" będą urywać się kończyny, a krew bryzgać ma na prawo i lewo (uff... musiałem przetrzeć monitor, bo się zaplułem z emocji). Leez czasami przechodzień po Twoim uderzeniu będzie nadal uciekać; jest na to pewna rada: trzeba mu poprawić! Zwiększono oczywiście IQ przeciwników i pieszych. Rywale posiadają swoją inteligencję (i tak im to nie pomoże!), agresję i zręczność. Natomiast piesi reagują na znaki drogowe.

Autorom Carpocalypse Now wpadło także do glowy kilka niekoniecznie mądrych (czyli przydatnych) pomysłów. Przykładowo będzie można otwierać drzwi naszego samochodu (po co??? - chyba żeby kogoś zahaczyć?) lub łapać zwierzęta (po co?, a przede wszystkim w jaki sposób?). Natomiast rewelacyjnie zapowiada się nowy pomysł eksterminacji wszystkiego, co egzystuje wokół nas, a mianowicie podpalanie!!! Będzie można oblewać benzyną przeciwników, pieszych i zwierzęta, a potem ich spalać! Makabra!!! Obrzydliwość!!!

Kilka słów należy się wymaganiom sprzętowym etc. Otóż z nimi nie ma być tak źle. Carmageddon 2 ma hulać na gołym blaszaku już na P166, a z 3Dfx na P133. Dzięki akceleratorom Carpocalypse Now ma wyglądać gładko i przyjemnie w rozdzielczości 640x480 przy 16 milionach kolorów. Moje pewne obiekcje budzą natomiast wymagania pamięciowe, bo tutaj będziecie potrzebowali 32 RAM. Całe szczęście, że ceny pamięci w ostatnich czasach są żenująco niskie. Nowością (w Carmageddon gracze narzekali na brak tej opcji) mają być powtórki. Będziesz teraz mógł swobodnie zapisać na hardziela swoje najlepsze osiągnięcia i pochwalić się swoimi wyczynami przed zszokowanymi widzami. Polepszono również opcję network, dzięki której będziesz mógł swobodnie poszaleć przez Internet.

I to już wszystko, co ma nam oferować Carmageddon 2 - Carpocalypse Now. Hej, dzieciaku! Możesz już rozpiąć pasy i otworzyć oczy... To była tylko jazda próbna. Pełna historia już w listopadzie. Ustawcie się już pod sklepami... ale nie na ulicy; jakiś szaleniec może tam już trenować! ■

Carmageddon 2 - Carpocalypse Now (SCI)

Na pohybel dyktatorom

Maximillian Von Harmer - szalony dyktator Neo-Ziemskiego Reżymu Przemysłowego wkrótce (bo we wrześniu, gdy gra trafi na półki) skąpie we krwi ekrany waszych monitorów, dążąc do bezwzględnego podboju całej planety. Jego legiony "harmtrooperów" już tylko czekają na znak rozpoczęcia rzezi...

UGLY JOE

No chyba, że ktoś im przeszkodzi. Kto? - Ty, graczu, rzecz jasna. Zdziwiony? Pewnie, że nie; to było jasne od samego początku. Ale póki co, żyjesz sobie spokojnie, jako żołnierz-zawadiaka i wolny strzelec, gdzieś w małej wiosce nomadów i wydaj ci się, że jesteś panem samego siebie. Nie wiesz jeszcze, jak bardzo wkrótce zmieni się twe życie i jak wielką odpowiedzialność będziesz dźwigał na swoich barkach. Na szczęście nie sam - jeden żołnierz kontra cała armia... no, nie takie już "przeboje" widzieliśmy w różnych grach (litościwie zmilczę tytuły), ale na szczęście tu scenarzyści oszczędzili nam podobnych atrakcji. Musimy najpierw stworzyć oddział składający się z podobnych nam narwańców (plus ci, którzy cenią sobie złoto i za nie zrobią wszystko, nie pytając "czemu, dla kogo i po co"), odpowiednio ich uzbroić i kolektywnie ruszyć do boju.

Gra sama w sobie ma być RTSem, ale nieco odmiennym niż wszystkie inne. Nie na tyle, by przejść do historii - ale wystarczająco nowatorskim, by dało radę w niego pograć bez uczucia znużenia, wywołanego n-tą z kolei realizacją ogranych do bólu pomysłów. Owszem, będą wam potrzebne fabryki, będziecie produkowali rozmaity sprzęt wojenny - ale tak czy siak, tę wojnę wygrywa się piechotą... Dobrze dowodzoną piechotą. Tu jest pies pogrzebany! W tym RTSie dużo bardziej liczy się talent gracza jako stratega, niż liczba i jakość wyprodukowanych jednostek. Jest tam też kilka innych rzeczy, które powinny ucieszyć RTS-owców. Nie wspominamy tu o doskonałej true-kolorowej grafice. Ale już np. w pełni trójwymiarowe otoczenie z wszystkimi jego skutkami (ograniczenie pola ostrzału i widzenia przez ukształtowanie terenu) to jest coś... choć takie rzeczy spotkaliśmy już w Dark Reign. Lecz ponieważ pomysł jest dobry i stosunkowo mało (dotąd) wyeksploatowany, więc nie ma co się wykrzywiać.

Naturalnie autorzy piszą o rewelacyjnej AI... (Dopóki nie zobaczę - traktuję to jako przechwałkę; podobne teksty to już standard we wszystkich możliwych strategiach i rzadko kiedy ma odzwierciedlenie w rzeczywistości). Nie zapomniano o grze sieciowej (do 8 graczy naraz). Twórcy zastrzegają się, że zdradzili tylko skromną część niespodzianek (i to tych mniejszego kalibru), zatem Terra Victus może nas mile (lub niemile) zaskoczyć jeszcze w wielu momentach gry. A że do jej premiery pozostało kilka tygodni... to szybko zobaczymy, ile prawdy tkwi w tych patetycznych zapowiedziach. Zresztą być może na CD znajdziecie demko programu (nie mogę obiecać na 100% - ale szansa jest) i sami zobaczycie "jak się to je". ■

TERRA VICTUS
Take 2 Interactive

Zupełnie Nowe!

naturalnie swoje specyficzne kombosy i możliwości. Nazwy leveli mówią same za siebie: Rzeźnia, Piekło, Krematorium... Gra ma się pojawić pod koniec roku, a plotki mówią, że już teraz autorzy musieli nieco ją ocenzurować z co drastyczniejszych sekwencji... MK - wysiadka?

• KOLEJNY GENERAŁ

Miłośnicy gier strategicznych już zacierają ręce. Kolejny z słynnej serii SSI ... General nazywa się People's General. Akcja rozgrywa się w roku 2005, w czasie konfliktu na wschodzie. Chiny kontra sojusz Rosja-USA! Ale tak naprawdę to mamy do dyspozycji 19 nacji, z których każda posiada jakieś specyficzne jednostki (w sumie około 200 odmian, z możliwością rozbudowy, modyfikacji itp!). Do wyboru tryb kampania i 36 pojedynczych scenariuszy. No i gra w sieci - jak najbardziej wskazana!

• POWRÓT KSIĘCIA PERSJI

W ramach mody na reanimowanie starych gier, Red Orb Entertainment powrócił do klasycznej gry zręcznościowej, czyli Prince of Persia. Of course zrobił ją teraz w 3D, a na dodatek w TPP. Ciekawe czy ten remake powtórzy sukces swego przodka?

• TOTAL ANNIHILATION

Mało macie dodatkowych data-dysków do tej gry? Naprawdę? Chcecie więcej? Co za maniacy, jak pragnę zdrowia... No dobra, skoro tak... Cavedog ma dla Was kolejną porcję dodatkowych misji w packu o nazwie Total Annihilation Battle Tactics. Konkretniej - 100 „szybkich" misji o zróżnicowanym poziomie trudności. Dodatkowo w packu znajdą się 4 nowe jednostki: Arm Stunner, Core Neutron, Arm Phalanx i Core Copperhead. Dwie z nich

Zupełnie Nowe!

możecie sobie „za friko" ściągnąć ze strony internetowej Cavedoga. A jak dobrze pójdzie, to w tym numerze powinno być jej demko.

• RELIGIJNY RTS?

Akcja Theocracy dzieje się w starożytnym Meksyku. Oprócz tradycyjnego już tutaj rozbudowywania swego potencjału i walczenia z przeciwnikami (także poprzez dyplomację, szpiegów, sabotażystów itp) w grze dużą rolę ma odgrywać... religia. Oraz czary i uwarunkowania gospodarczo-historyczne. Grę tworzy Interactive Magic i powinna pojawić się jeszcze w tym roku.

• OSZALELI?!!

Wszyscy fani King Questa za chwilę zaczną zgrzytać zębami. Najnowsza część tego cyklu, nosząca podtytuł Mask of Eternity, powali graczy na ziemię (a nawet dobry metr pod...) swoimi... wymaganiami sprzętowymi. Otóż aby w miarę sensownie pograć, trzeba będzie mieć: Pentium-2, 64 Mb Ram i akcelerator!!! Posiadacze, powiedzmy P-166 i 32 Mb Ram, od biedy odpalą tę grę na swojej cieniutkiej maszynce ale grać się da dopiero wtedy, gdy zostaną wyłączone wszelkie dodatkowe opcje uatrakcyjniające grafikę. Czy tu ktoś aby nie przesadził? Bo tak ze screenu sądząc... nie wiadomo gdzie idzie ta moc obliczeniowa.

• BUNT ROBOTÓW

Doświadczymy tego w grze Wild Metal Country, firmy DMA. Ma to być zręcznościówka w 3D, a pokaże się pod koniec roku. Do wyboru wiele typów maszyn (bardzo zróżnicowane reakcje!) i aren walki. Szczególnie ucieszą się posiadacze akceleratorów grafiki.

Nowa generacja ścigałek?

To właśnie obiecują nam chłopaki z Take 2 Interactive. Twierdzą, że ich nowa gra - T.T.T. - zaskoczy graczy paroma rzeczami, których jak dotąd ze świecą szukać w innych samochodówkach. Gra ma zmusić was do wytoczenia z siebie siódmych potów i powinna zaskoczyć graczy wysoką grywalnością oraz jakością grafiki.

OGRE

Większość samochodówek 3D wstydliwie ukrywa fakt, że tak naprawdę to trójwymiarowe są głównie samochody, zaś tory - mimo pozorów trójwymiarowości - są tylko dwuwymiarowymi "cieniami" prawdziwych tras. W TTT zobaczycie wreszcie, na czym polega rzeczywista przestrzenność dróg, którymi poruszają się pojazdy. Będą wielopoziomowe, zasuplane, pozakręcane jak kiszki albo gotowany makaron, połączone seriami pionowych, poziomych i skośnych pętli, mostów, wind; często zmuszą kierowców do zamiany ich samochodów w pojazdy - czasowo - latające. Poczujecie się jak na górskiej kolejce w lunaparku! Wrażenia z jazdy mają przeczyć wszelkim prawom grawitacji. No, ale jak mówił królik Bugs - "może to wbrew prawu grawitacji - ale ja tam się nie znam na prawie". Tu przecież chodzi bardziej o zabawę niż o super-realistyczne odtwarzanie wrażeń kierowców prawdziwych bolidów...

Możliwy będzie wybór pojedynczego toru i wyścigu, jak i granie w trybie "sezonowym" z całym bagażem eliminacji, wzrostu doświadczenia w miarę upływu czasu itp. na kilku stopniach trudności, a także tryb "championship". W zależności od gustu, możecie grać w tryb arcade, jak i ten bardziej realistyczny, w którym pojazdy ulegają widocznym uszkodzeniom, a zjazd do pit-stopu jest koniecznością, a nie fanaberią zawodnika. Zresztą na samej jeździe zabawa się nie kończy.

Pojazdy są uzbrojone... gdy tego chcemy. No cóż, gdy nie da rady wygrać uczciwie...

A oto w skrócie to, co oczekuje was w grze:

- 8 "spaghetti-kształtnych" w pełni 3D torów
- 6 pojazdów, z możliwością ingerencji w ich możliwości i parametry
- widowiskowe i realistyczne kolizje oraz wynikające z nich uszkodzenia
- kilka stopni trudności, rozbudowana AI komputera
- "battle mode"
- podział ekranu - równoczesna gra dla dwóch graczy na jednej maszynie
- doskonały i szybki engine

To już chyba wystarczająca rekomendacja dla tej gry. Wypada już tylko niecierpliwie oczekiwać na premierę... Niestety jej data jest jak na razie tajemnicą firmy. A szkoda. ■

T.T.T. (Thrust, Twist 'n Turn)
Take 2 Interactive

Gniazdo szerszeni

Gry, które łączą elementy symulacji lotu z typową nawalanką mają się całkiem dobrze. Ot - G-Police, Incoming - to tylko pierwsze przykłady z brzegu. Gdyby jednak ktoś zażyczył sobie takiej gry, ale z wykorzystaniem realnie istniejących maszyn... No, tu byłoby już trochę gorzej. Sięgając pamięcią jakieś dwa lata wstecz (albo i więcej) przypominam sobie tylko Top Gun: Fire at will. Wprawdzie (moim zdaniem) była to dużo bardziej strzelanina niż symulacja lotu... ale "na bezrybiu i rak ryba".

PETER PAN

Czemu wspominam tę właśnie grę? Naturalnie nie bez powodu. Oto po raz kolejny powracamy do niegdyś popularnego filmu z Tomem Cruisem w roli głównej i ponownie zasiadamy za sterami F-18 Hornet. Nie byłoby w tym nic dziwnego (symulatory latoś nam obrodziły...) gdyby nie to, że wszystko wskazuje, iż omawiania przeze mnie gra Top Gun: Hornet's Nest nie będzie symulatorem. A przynajmniej nie takim, do jakiego przywykli ci, którzy lubią ten gatunek. I nie będzie to też taka zwykła strzelanina. Ta gra będzie łączyć elementy obu rodzajów komputerowej rozrywki i do tego, jak się wydaje, na uczciwej zasadzie fifty-fifty. Kto chce pobawić się w pilota - nie poczuje się oszukany, choć może kręcić nosem na mało realistyczny model lotu. Kto będzie chciał seryjnie spuszczać z nieba MiGi czy rozwalać cele naziemne, nie przejmując się specjalnie pilotażem - też nie będzie narzekał (spójrzcie na screeny - ilość czerwonych kropek na radarze mówi sama za siebie...). Nie wiem nic na temat fabuły - ale czy ma ona jakiekolwiek znaczenie? Puśćmy wodze fantazji... Powiedzmy, że australijscy Aborygeni wypowiedzieli wojnę Czeczenii, więc Rosja, USA, ONZ itp. itd., a ty jako młody obiecujący pilot itp. itp.

Autorzy obiecują ciężką, ale dynamiczną muzykę, super-odlotową grafikę (no, tu bym troszeczkę polemizował...), bardzo "napakowane" przeciwnikami 30 misji, sporą ilość filmowych sekwencji z Top Guna i grę w sieci. Czy to wystarczy, by zdobyć serca (i kieszenie) graczy? Odpowiedź poznamy jeszcze w tym roku, mroźną (oby) zimą... ■

TOP GUN: HORNET'S NEST
Microprose

Zupełnie Nowe!

• STRATEGIE Z INTERPLAY

Interplay Productions zamierza uraczyć gracza dwoma strategiami. Pierwsza to RTS osadzony w świecie Star Trek. Druga ma zaś bazować na znanej zapewne strategom z dłuższym stażem gierce „Conquest of the New World".

• NIESPODZIANKA Z CD PROJEKT

Trwają tam prace nad lokalizacją (po ludzku: tłumaczeniem na polski, udźwiękowianiem itp.) kolejnej przygodówki, która powinna już lada dzień pojawić się w sklepach. Na razie jej tytuł jest tajemnicą. Ale... Gierka ma być klimatyczna i na tyle „ostrą" akcję, że być może zostanie wprowadzone ograniczenie wiekowe dla nabywców. Grafika w true-colorze, 100 lokacji (w tym wiele kilkuekranowych), kilkadziesiąt postaci itp. W sumie ta gra ma być dwa razy większa od Ace'a!. I miejmy nadzieję, że odniesie odpowiedni do swoich rozmiarów sukces. Naturalnie tym razem obejdziemy się bez screenów...

• WINZIP PO RAZ SIÓDMY

Na stronie internetowej firmy Nico Mak Computing pojawiła się wersja 7.0 beta znakomitego i popularnego programu WinZip. Na razie jest jeszcze w fazie testów (jeżeli chcesz, możesz zostać beta-testerem), ale już wkrótce będzie dostępna szerokiemu gronu odbiorców. Tym samym Nico Mak potwierdzi swoją wiodącą pozycję wśród dostawców narzędzi obsługujących archiwa ZIP. Szczegóły: http://www.winzip.com

• MP3 OFICJALNIE?

Format kompresji dźwięku MP3 jest doskonałym rozwiązaniem, które o dziwo nie było dotychczas dostrzegane przez potentatów przemysłu komputerowego. Nie da się ukryć, że w tej chwili największym powodzeniem cieszy się technologia MP3 wśród odbiorców pirackich nagrań muzycznych. W ogóle można odnieść wrażenie, że wszystko co się wiąże z tym formatem ma posmak zakazanego owocu lub przynajmniej wytworu subkultury. Większość oprogramowania obsługującego MP3 to dzieła amatorów lub niewielkich grup zapaleńców (co nie oznacza niskiej jakości, przeciwnie - wystarczy spojrzeć na WinAmpa). Wszystko to prawda, jednak sytuacja może się wkrótce zmienić. Dwie duże firmy związane z przemysłem fonograficznym i softwareowym - Good Noise Corporation i Xing Technology Corporation - podpisały porozumienie w sprawie promowania formatu MP3 i wykorzystania go w celach marketingowych. Obie firmy zamierzają zająć się sprzedażą utworów muzycznych za pośrednictwem Internetu do czego idealnie nadają się pliki skompresowane w technologii MP3. Na stronie Xinga dostępne jest już odpowiednie oprogramowanie (encoder, odtwarzacze oraz serwer MP3). Być może już niedługo nie trzeba będzie wychodzić z domu, aby kupić najnowszą płytę swojego idola? Do popularyzacji muzyki zapisanej w MP3 mogą się także przyczynić przenośne odtwarzacze (odpowiednik walkmana), które już dostępne są w sprzedaży (ok. 250$). Zaletą tego urządzenia jest ogromna odporność na wstrząsy i uderzenia wynikająca z faktu, że wewnątrz nie ma ani jednej mechanicznej części - muzyka przechowywana jest w układach pamięci RAM o pojemności wystarczającej do przechowywania jednorazowo ok. godzinnej płyty. Ładowanie płyty odbywa się poprzez łącze szeregowe z komputera. Szczegóły: http://www.goodnoise.com oraz http://www.xingtech.com

Zupełnie Nowe!

• JASKINIA GIER
Nowa strona o grach komputerowych - Jaskinia Gier pana TomeczaKa - oferuje wiele cennych informacji. Jest tutaj dział NEWS, mnóstwo linków i plików do ściągnięcia. W plikach znajdziemy trainery, patche, oraz różne bajery do 3Dfx-a. Wśród linków są: Quake 2, Producenci gier i wiele innych... Poza tym dział TOP 10 i inne atrakcje. Zainteresowani? No to biegiem na http://gry.cavern.com.pl.

• GRY ZONE
http://www.rs.compl/gry -to kolejny adres, na który zapraszamy miłośników gier (robiony jest „przez graczy dla graczy"). Szczególnie tyczy się to Quake'a 1 i 2 ale i fanowie innych rodzajów gier nie powinni być zawiedzeni...

• MNIEJSZY BLIZZARD
Firmę Blizzard opuściło 10 pracowników, którzy zamierzają odtąd pracować na własną rękę, we własnej firmie. Szefostwo Blizzarda twierdzi, że nie wywoła to żadnych opóźnień w realizacji anonsowanych przez firmę gier.

• INCOMING - ZA DARMO!?
Tak jest - możecie mieć tę grę za darmo... o ile posiadacie kartę Creative Labs o nazwie 3D Blaster Voodoo2. Wystarczy tylko wejść na stronę Creative, podać numer OEM swej karty - i możecie ściągnąć sobie 28 Mb gierki. Miłej zabawy!

• POLUJ Z SIERRĄ
Trophy Buck to kolejna gra Sierry umożliwiająca ukatrupienie niewinnych zwierzątek ;). Wszystko naturalnie w 3D, z realnie odtworzoną balistyką pocisków itp. Gra pojawi się w okolicach listopada.

• KUP PAN TEKSTURĘ!
Crack Dot Com wystąpił z dość oryginalną inicjatywą. Wydał otóż pierwszy kompakt z serii "Game Textures". Są tam hi-resowe tekstury autorstwa "nadwornego grafika CDC" - Kevina Tylera. Zainteresowani zakupem (do wykorzystania np. we własnych grach) powinni "zamailować" na adres: textures@crack.com

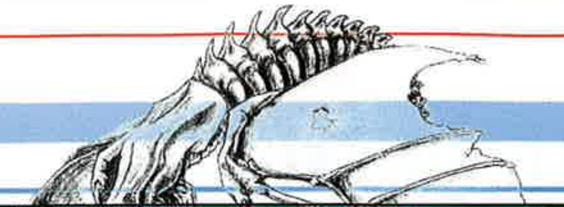
Małpi bohater

Przygodówka w 3D + gra akcji - to kombinacja, która zdobywa sobie coraz większą popularność. Dowodem może być choćby najnowsza propozycja Firm Take 2 Interactive i BLAM!. Produkcja nazywa się Monkey Hero, bazuje na starej chińskiej legendzie i jest - co nie było trudne do odgadnięcia: "a 3D action adventure featuring rich and compelling game enviroments and challenging puzzles". Nie jest to zresztą ostatni element egzotycznego dla nas Wschodu, na który natkniemy się podczas zabawy. Mimo, iż grafika Monkey Hero jest renderowana, widać w niej wyraźne wpływy japońskiego komiksu i filmu animowanego (czyli słynnych: mangi i anime). Mniejsza już o to, czy ktoś lubi te duże oczy czy też nie - gierka po prostu wygląda ładnie. Dodajmy tu, że cała grafika renderowana jest w czasie rzeczywistym!

UGLY JOE

Nasz małpi bohater wybiera się w magiczną podróż, w czasie której musi przebyć 16 poziomów lochów. Wędrując natknie się na 45 gatunków przeciwników i co najmniej 14 bossów. Nie wiemy czy autorów nie poniosła tu wyobraźnia - ale obiecują blisko 2.500 ekranów gry! W czasie misji gracz zmuszony będzie do odnalezienia 8 zaginionych rozdziałów magicznej księgi, korzystając przy tym z różnorakich artefaktów, walcząc i rozmawiając z napotkanymi postaciami, tudzież używając magicznej mocy i równie magicznych broni. A w finale zmierzymy się z samym Lordem Koszmarem (lub jak wolicie: Panem Koszmarów). Warto wspomnieć, że wszystko potraktowane będzie z pewnym przymrużeniem oka. To ma bawić, a nie straszyć...
Trudno powiedzieć czy MH stanie się wielkim przebojem, ale sukcesy gier typu Gex czy - z nieco innej beczki - Tomb Raider i Dark Earth sugerują, że producenci najpewniej nie dołożą do interesu. Data premiery: wrzesień tego roku. ■

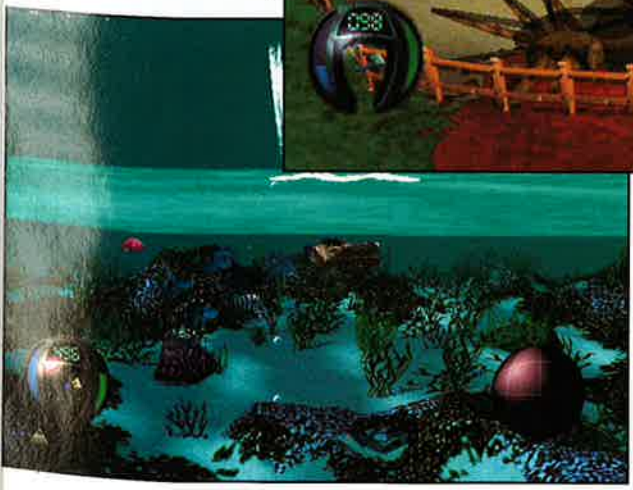
Monkey Hero
Take 2 Interactive/Blam!



Nowy wirus

Ci, którzy zabawę z grami komputerowymi rozpoczęli dobrą dekadę temu niewątpliwie kojarzą tytuł "Virus" - to jedna z bardziej pamiętnych gier lat 80-tych. Zapewne więc ucieszy ich fakt, że tytuł ten doczekał się nowego wcielenia, noszącego miano V2000. Radość będzie jeszcze większa, gdyż za projekt odpowiada niejaki David Braben (tak, to twórca słynnej Elite, pradziadka dzisiejszych Privateerów, Frontierów i innych kosmicznych ekonomicznych symulacji).

UGLY JOE



Wszelako nie liczcie na to, że V2000 przeniesie was w głęboki kosmos i zmusi do parania się handlem, piractwem i wypełnianiem zlecanych misji. To nie ta bajka! Nowe wcielenie Virusa to wieloetapowa i dynamiczna gra akcji, w której będziemy mieli możliwość zmierzenia się z opanowującymi świat gigantycznymi stworami (zainfekowanymi "czerwonym wirusem" - czyżby jakaś aluzja?). Jest to po prostu ostra strzelanina bez żadnych głębszych podtekstów, wymagająca jednak tak pewnej praktyki w strzelaninach, jak i strategicznego myślenia. V2000 składa się z 36 leveli w 6 odmiennych światach (wodny, górzysty, lodowy, pustynny itp.), w tym także w trybie sieciowym (do 16 graczy naraz). Wykrywamy wroga i eliminujemy go, odbijając zainfekowane terytoria, upgrade'ujemy i naprawiamy swój pojazd w rozmaitych centrach naprawczych i przemysłowych itp.

Atutem gry mają być zróżnicowane scenerie walki, szybka i dynamiczna akcja, szybkość i nieliniowość rozgrywki, wsparte odpowiednią muzyką i mnóstwem efektów dźwiękowych. To nie będzie nic specjalnie nowatorskiego, odkrywczego, wyznaczającego nowe kierunki itp. Ot, wykonana na odpowiednim poziomie profesjonalizmu nawalanka. Ale czy to wada? Raczej nie. Premiera jeszcze w tym roku. ■

V2000
Grolier Interactive

Zupełnie Nowe!

• SHOGO-PACK

Shogo: Mobile Armour to gierka niedawno zapowiadana w CDA. Musi być rzeczywiście dobra, skoro Instant Access dogadała się już z Monolithem w sprawie wydania data-dysku do tej produkcji. Powinien się on pojawić nie później niż w 3 miesiące po premierze samej gry.

• RPG-TESTERZY WANTED

Jeśli jesteś zainteresowany rolą beta-testera rozbudowanej gry RPG o nazwie Awakening Project, daj znać jej producentom, mailując na adres dtcomput@mindspring.com. Radzimy się pośpieszyć, gdyż autorzy chcą wydać tę grę jeszcze przed nastaniem zimy.

• WIELKĄ PODRÓŻ...

w świat przygodówek zapewni Wam gra FunComu, zatytułowana The Longest Journey. Spenetrujecie tam dwa światy. Pierwszy, Stark, umieszczono w realiach sf, drugi - Arcadia - to świat fantasy, pełen magii. Zwróćcie uwagę na znakomitą grafikę w true colorze! Każdą postać w grze wymodelowano z co najmniej 1000 polygonów. Zresztą popatrzcie na screenik.

• SYSTEM SHOCK POWRACA

Ci, którzy lubią tę gierkę, niech wiedzą, że już wkrótce ukaże się jej sequel. Autorzy twierdzą, że będzie to prawdziwe wyzwanie dla gracza i milowy krok w rozwoju gier komputerowych. Nooo, zobaczymy. Niestety póki co to wszystko, co wiemy na ten temat.

• YDP IN CHINA!

Young Digital Poland - firma specjalizująca się w produkcji oprogramowania edukacyjnego i multimedialnego - podpisała dnia 10 czerwca 1998 roku trzyletni kontrakt z tajwańską firmą Kwang Fu Book Enterprises Co. Ltd. Przedmiotem

Zupełnie Nowe!

kontraktu jest sprzedaż i lokalizacja na język chiński dwóch autorskich programów YDP: "Lingua Land" i "Wirtualna Szkoła Matematyka". Tajwan jest już piętnastym państwem po Finlandii, Francji, Czechach, Rosji, Turcji, Szwecji, Kanadzie, USA, Holandii, Bośni, Szwajcarii, Belgii, Portugalii i Grecji, do którego została sprzedana licencja na dystrybucję programu "Lingua Land". "Wirtualna Szkoła Matematyka" od czasu premiery podczas tegorocznych targów INFOSYSTEM '98, została już sprzedana do Rosji, Czech, Francji, Belgii i Szwajcarii.

• INTERSTATE'82

Fanów Interstate czeka wędrówka w rok 1982, gdzie w okolicach Las Vegas będziemy usiłowali uwolnić swego porwanego partnera. W grze, oprócz licznych nowych bajerków (samochody, uzbrojenie) poprawiono tryb multiplayer, tj. wprowadzono nowe (nie wiemy jakie) (t)ryby rozgrywki.

• HE HE, COOL, HE HE!

GT Interactive przypomni nam przygody dwóch arcygłupków - czyli Beavisa i Buttheada. Tytuł jest (na razie) niewiadomą. Wiemy za to, że giera będzie specyficznie potraktowaną przygodówką, w której być może nie będzie wiele sensu - ale za to gracz powinien zarykiwać się ze śmiechu.

• TOPWARE SPONSORUJE VICTORIE 98

W marcu tego roku w Teatrze Muzycznym Operetki Wrocławskiej odbyła się wielka impreza humanitarna, w czasie której wręczono nagrody za pomoc dzieciom chorym na białaczkę oraz ludziom dotkniętym powodzią. Patronat nad imprezą sprawowała firma TopWare z Bielska-Białej (jak widać, wydawanie gier nie jest ich jedyną specjalnością). W imprezie udział wzięły znane osobistości życia politycznego z Polski, Wielkiej Brytanii, Niemiec a nawet Madagaskaru. Victorie 98 otrzymali między innymi: Księżna Diana Spencer, Jerzy Owsiak, Jolanta Kwaśniewska oraz redakcja czasopisma CD-Action.

• BILARD NOŻNY?!

Albo jak wolicie piłkaball, czyli... Pinball Soccer, ponoć przebojowe połączenie gry pinballo-podobnej i... symulacji piłki nożnej. Czego to ludzie nie wymyślą? 2 stoły, dwóch graczy naraz na jednym ekranie, sub-gierki (naturalnie utrzymane w

Israeli Air Forces

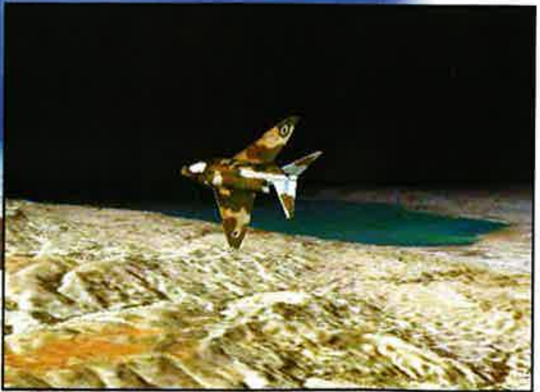
Izrael, państwo otoczone ze wszystkich stron przez wrogie mu nacje, by nie zostać w mgnieniu oka starty z powierzchni Ziemi, miał tylko jedno wyjście: stworzyć tak potężną i dobrze wyszkoloną armię, by wybić z głów potencjalnym agresorom wszelkie marzenia o pomyślnym dla nich przebiegu wojny. I tak się stało, czego dowodem kilka kompromitujących porażek wojsk Egiptu, Syrii i innych arabskich krajów w konfrontacji z armią Izraela. Duży wkład w zwycięskie starcia miało tu znakomite izraelskie lotnictwo.

DŻOSEPH

Nic więc dziwnego, że to właśnie ono (Israeli Air Forces) otwiera cykl gier ze stajni Jane's Combat Simulations, o nazwie World Air Power. W tym symulatorze lotu wcielamy się w skóry znakomitych pilotów spod znaku Gwiazdy Dawida.

Przy czym gra jest bardziej symulatorem sił powietrznych jako całości, niż symulacją wybranego samolotu. Ale tak czy inaczej do wyboru mamy 7 rodzajów maszyn: F-4, F-4 2000, F-15, F-16, Mirage 3 oraz dwa oryginalne wytwory izraelskich konstruktorów: Lavi (myśliwiec najnowszej generacji) i Kfir (samolot myśliwsko-szturmowy). Specyfiką bliskowschodniego terenu działań są loty na możliwie niskich wysokościach, by uniknąć wrogich stacji radarowych i wykorzystać efekt zaskoczenia, niezależnie od pory doby i warunków atmosferycznych; błyskawiczne rajdy na wybrane cele i uderzenia z chirurgiczną precyzją, wspierające własne wojska naziemne. Choć naturalnie nie braknie okazji, by zmierzyć się z MiGami i innymi typami maszyn na stanie wielu arabskich armii. 42 misje podzielone na 6 oddzielnych kampanii + "scramble mode" powinny dostarczyć wam masę emocji... Dla początkujących przewidziano odpowiednio niski stopień trudności i 7 misji treningowych; tych bardziej zaawansowanych ucieszy możliwość walki w formacjach i bardzo realistyczny tryb lotu. Nie braknie też (no bo jak?) misji multiplayerowych (LAN, Internet).

Warto powiedzieć parę słów o grafice - fotorealistycznej, tworzonej na podst. zdjęć satelitarnych i z wielką dbałością o detale. Będzie to szczególnie widoczne u ludzi posiadających akceleratory typu Voodoo2 i AGP (cóż, takie czasy). Premiera - jeszcze w tym roku. A za jakiś czas kolejne odcinki tego cyklu... ■



World Air Power: IAF
Electronic Arts

Odzyskać królestwo

Jakiś czas temu zamieściliśmy w CDA pełną wersję gry Targhan. Nie wspominam o tym tak sobie. Konkretnie mam dwa powody, by to uczynić. Po pierwsze producenci omawianej tutaj produkcji (Asghan) maczali też palce w Targhanie (zwróćcie uwagę nawet na podobne brzmienie tytułu). Po drugie - obie gry oparte są na praktycznie identycznych zasadach. Czyli - byle do przodu i miecz w ruch!

PETER PAN

Sami możecie zobaczyć, jak wielki postęp nastąpił w produkcji gier na PC. Zasada Asghana jest (jak wspomniałem) prosta - idź i siekaj mieczem tych wszystkich, którzy ci to utrudniają. Bez trudu wyczuwa się tu pokrewieństwo z Die by the Sword. I rzeczywiście - oba programy wyglądają niemal tak samo (ale Asghna ma chyba staranniejszą i bardziej kolorową grafikę). Ponadto, w przeciwieństwie do DbtS, zawiera też (niewielkie w sumie) elementy gier przygodowych. Nie poszukujemy też porwanej siostry - a walczymy o odzyskanie utraconego królestwa i prestiżu (no i jesteśmy księciem). Utrudni nam to około 60 odmian wrogów, w tym smoki, których - wedle życzenia gracza - możemy oglądać tak w FPP, jak i TPP (czyli - jest tu zarówno "Quake", jak i "Tomb Raider"). Do przejścia jest około 30 leveli. Nasz pechowy książę, oprócz mistrzowskiego władania bronią białą, potrafi też skakać, pływać, nurkować, wspinać się na skały itp., co jest bardzo przydatne, ponieważ kolejne lokacje najeżone są mnóstwem pułapek. Gra powinna pojawić się pod koniec tego roku. ■

ASGHAN
Grolier Interactive

Zupełnie Nowe!

konwencji piłki nożnej), efekty dźwiękowe prosto ze stadionów, rzuty rożne, wolne, karne, żółte i czerwone kartki; gra w sieci! To tylko niewielka część atrakcji tej gry, tworzonej przez Pin-ball Games Lt. Powinna pojawić się jeszcze przed nadejściem zimy.

• ALE SPEED!

Znudzony symulacjami jazdy? Masz ochotę włączyć video, przeczytać jedną stronę podręcznika, wyprowadzić psa na spacer. Poczekaj, zobacz co oferuje ci gra Outrage (rodem z Inspired Publishing). Ta zręcznościowa wyścigówka ma zawierać: więcej polygonów na każdy pojazd niż jakakolwiek inna gra, ma być szybka, bezpikselowata, nie ograniczona żadnymi zasadami i terenem jazdy - jeździsz jak chcesz i gdzie chcesz. Pojazdy ulegają malowniczym kolizjom, akcja dzieje się w dzień i w nocy; są też efekty atmosferyczne (mgła, mżawka). Do wyboru 12 terenów akcji, zróżnicowane pojazdy, zmienna grawitacja, potężna ilość dodatków, w tym uzbrojenia. Wystarczy? Na razie musi. Prace nad grą trwają, data premiery nie jest znana, więc zadowolcie się screenem.

• MAX DAMAGE POWRACA

"Carpocalypse Now" to chyba najlepsze podsumowanie tego, co napotkamy w sequelu tej kontrowersyjnej gry - i jest to jej podtytuł. W stosunku do poprzednika w grze dodano nowe pojazdy, więcej kolizji (więcej krwi też) i niesamowite związane z tym efekty wizualne (deszcz krwi bluzgający prosto w oczy - brrr); poprawiono AI komputera i ulepszono grę w sieci. Naturalnie grafika jest w SVGA i nie ma nic przeciwko obecności akceleratorów. Inna rzecz, że nawet z akceleracją bez P-133 i 32 Mb Ram nie ma co marzyć o rozsądnej jeździe... Do premiery brakuje już dosłownie paru tygodni... a o grze poczytacie więcej w dziale "w produkcji" w tym numerze.

Zupełnie Nowe!

• ULTIMA ASCENSION

Największy i chyba najbardziej znany cykl gier RPG już wkrótce wzbogaci się o IX część. Wiadomo, że będzie nieco inny niż poprzednie sequele, a w warstwie fabularnej nawiązywać będzie do korzeni cyklu, czyli konfliktu Avatar-Guardian. Potężna katastrofa niszczy świat Ultimy i pozbawia go magii, Lord British znów staje się jeńcem... I tylko Avatar może to zmienić. Nowa Ultima jest grą w pełnym 3D, obserwowaną z TPP. Grafika istotnie powala (jeśli na CD zmieści się filmik z tej gry - to sami zobaczycie). Niestety te zmiany sprawiły, że do gry bez powiedzmy P-233 i akceleratora grafiki nie ma nawet co siadać. Co więcej - nie będzie już możliwości stworzenia drużyny (!) ale za to gracze w czasie gry będą mogli wcielać się w kilku różnych bohaterów. Ta gra prosi się o obszerniejszy tekst (może za miesiąc?); dziś powiemy jeszcze tyle, że Ultima 9 ukaże się jeszcze w tym roku.

• MAGOWIE Z ROSJI

W poprzednim numerze, jeśli nas pamięć nie myli, wspominaliśmy co nieco o grze rosyjskich programistów, zwanej Rage of Wars. Jak się okazuje łączy ona elementy RPG z RTS, a ponadto (czego może nie widać na akurat prezentowanym screenie) wygląda momentami jak... gra FPP. Hm - takiego koktajlu dawno nie mieliśmy... Grę opublikuje Monotlith.

• HOPKINS W POLSCE

Recenzowana ostatnio przez nas gra Hopkins FBI będzie już wkrótce dostępna na polskim rynku, w polskiej wersji językowej. Wydawcą będzie CD Projekt. Jeśli czytaliście uważnie wszystkie newsy w tym numerze - to już wiecie jak brzmi tytuł tej tajemniczej gierki, spolszczanej przez CD Projekt, o którym wspominaliśmy na poprzednich stronach... Tak, to właśnie Hopkins FBI! Gra ukaże się w październiku i kosztować będzie - uwaga - 69 zł!

Return of the Lara

Tytuł zagorzałym fanom Pana Cierpiącego z Powodu Braku Wykładzin Antystatycznych na Gwieździe Śmie(r)ci tudzież Bobkowego Tłuszczu o Napędzie Rakietowym powinien od pierwszego czytania powiedzieć jedno - zbliża się trzecia już część przygód damskiego Hana So... Indiany Jonesa, znaczy się. I to dość długimi krokami, bo w sklepach nowe opakowanie powinno się pojawić już na Gwiazdkę i to obecnego roku, a twórcy zapowiadają przygody równie wciągające, lepiej wyglądające i dużo bardziej wymagające niż w poprzednich edycjach - ale po kolei.

McDrive

Najpierw o tym gdzie, bo wyjaśnienie dlaczego, ze względu na wiążącą nas tajemnicę oraz niechęć do bezcelowego psucia zabawy innym, raczej przemilczymy. Właściwie tę część opisu można by także bezproblemowo przemilczeć, bo screeny mówią same za siebie, ale w ramach redakcyjnych obowiązków... Tak więc, proszę szanownej wycieczki, naszą szanowną arystokratkę czeka zarówno zwiedzanie pustynnych obszarów Nevady, korzystanie z cienia rzucanego przez czerwone londyńskie skrzynki na listy, zabawa z T-Rexami w dżungli porastającej wysepki zagubione gdzieś na południowym Pacyfiku, jak i chwila ochłody za kołem podbiegunowym. I byłyby to zaprawdę wymarzone wakacje, gdyby nie całe stada niemiluchów zarażających potulne dinozaury wścieklizną, wyładowujących przy okazji własne pokłady nienawiści do tego świata na jakże niewinnej przedstawicielce płci słabej. Trzeba ich będzie oczywiście nieco uspokoić, biedne gady do snu położyć... Zupełnie jak za starych dobrych czasów poprzednich wyjazdów turystyczno-krajoznawczych, tyle że tym razem, dzięki znacznie lepszym okularom przeciwsłonecznym wszystkie te wakacyjne cuda wyglądać będą ładniej, piękniej, szybciej, więcej - idąc z czasem postarano się bowiem o znaczne podrasowanie napędzającego to wszystko engine'a. A to, zgodnie z ogólnoświatowymi trendami, oznacza dużo więcej kolorowych światełek, które rzucać będą znacznie lepiej wyglądające cienie, bądź też ładnie przenikać przez powierzchnie przeźroczyste. Do ulepszeń części "powietrznej" dochodzą także efekty atmosferyczne: słynne londyńskie mgły, opady deszczu czy śniegu. A i na ziemi będzie na co popatrzeć - falująca woda, efekty cząsteczkowe, płynniej pofałdowany teren... Same zwiedzanie nie będzie jednak łatwe, gdyż niemilce, pomne poprzednich porażek, sporo się nauczyły; ale jako że Lara także nie próżnowała i lekcje gimnastyki brała - pojedynek będzie, mimo ogólnie znacznie wyższego poziomu, bardzo wyrównany.

Jeszcze jedna uwaga - tym razem będzie można samemu ułożyć trasę wakacyjnych podróży i kolejność odwiedzania znajdujących się w różnych dziwnych miejscach zabytków. Koniec ze sztywnym trzymaniem się wcześniej ustalonej trasy! Jedzie się, gdzie się chce!!!

Pod warunkiem jednak posiadania odpowiedniego sprzętu: bez porządnego PC (najlepiej z akceleratorem) bądź Playstationa się nie obejdzie. Ale jeśli już macie tego ostatniego, to jako dodatkowa zachęta powinna podziałać informacja o grafice w wysokiej rozdzielczości i obsłudze Dual Shock Analoga (cokolwiek by to zresztą nie było). W dowolnym jednak wypadku będzie miał nas kto w zimowe wieczory rozgrzewać. Swoimi przygodami, choć pewnie nie tylko (obejrzyjcie sobie tylko zdjęcia z Atlanty w numerze z lipca)... Ktoś tam bowiem przebąkiwał coś o zmianie strojów, ale nic więcej już nie powiem.

Tomb Raider III
Eidos Interactive

Heart of Darkness

W sercu ciemności

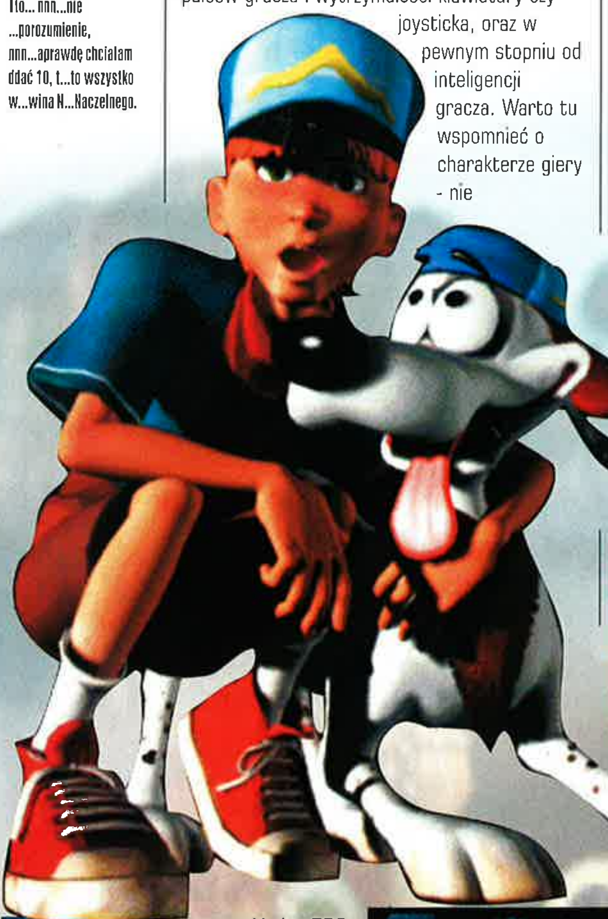
Andy tego dnia miał wyjątkowego pecha: udało mu się zasnąć na lekcji. Nie byłoby w tym nic szczególnego ani nawet (uwzględniwszy średni poziom atrakcyjności typowej lekcji) pechowego, gdyby nie fakt, że nauczyciel, niczym głodny i bardzo zły tygrys, rozpoczął swój majestatyczny marsz w stronę niesfornego ucznia. Przeraźliwy wrzask zerwał ze snu niczego nie podejrzewającego Andy'ego, który nieporadnie, mając jeszcze przed oczami resztki wytrawiającego przez okno swojego snu, rozglądał się nieprzytomnie po klasie...

JASPIN

Dla Andy'ego nie był to koniec pechowych przygód. Gdy po lekcjach, rozkoszując się upragnioną wolnością, wylegiwał się ze swym pieskiem na zielonej trawce, nagle słońce zniknęło z bezchmurnego nieba, a wszystko spowiła ciemność... Tak naprawdę, to nie było w tym nic dziwnego; zaćmienie słońca od dawna było już zapowiadane w radiu i telewizji, ale... Andy o tym nie wiedział. Za to zobaczył coś, czego nie zauważyli pozostali gapie i obserwatorzy rozemocjonowani niecodziennym zjawiskiem. Przyjaciel Andy'ego, piesek o jakże wdzięcznym imieniu Whisky, został porwany przez Siły Ciemności, które w wyniku drobnej pomyłki zabrały w swój wymiar niewinne zwierzątko.

U góry: Tło... nnn...nie ...porozumienie, nnn...aprawdę chciałam ddać 10, t...to wszystko w...wina N...Naczelnego.

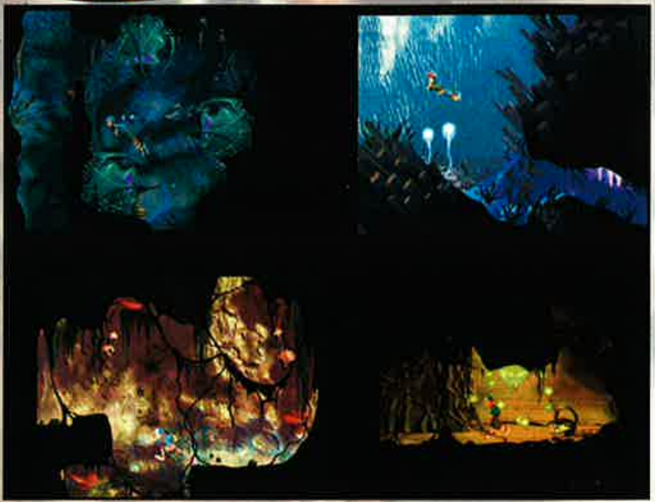
Tak wygląda wprowadzenie do gry Heart of Darkness. Co dalej? Główny bohater, w wieku szkolno-podstawowym, czyli Andy, swą własnoręcznie skonstruowaną maszyną przenosi się do wymiaru, gdzie władzę sprawują sługi i poplecznicy Ciemności. Celem wyprawy jest oczywiście odzyskanie przyjaciela i ukaranie winnych tego czynu. Druga część misji spełniana jest niejako automatycznie, ze względu na ciągłe kontakty z mieszkańcami w/w krainy, którzy bynajmniej nie witają chłopca chlebem i solą. Mały zawadiaka z czapeczką na rudej czuprynie będzie musiał zmierzyć się z oddziałami plujących ogniem latających czarnych szkieletów, ogromnymi robalami, bliżej nieokreślonymi stworami z brzuchami jak dynia, pająkami, oraz przede wszystkim z wszechobecnymi cieniami, które tylko czyhają na moment nieuwagi ze strony ofiary. Na zakończenie prezentacji atrakcji oczekujących na Andy'ego można jeszcze wspomnieć o przeszkodach wynikających z ukształtowania terenu oraz o najbardziej wymyślnych pułapkach, których uniknięcie wymaga zwinności akrobaty, zręczności kaskadera oraz „polotu" baletnicy. Właściwie los Andy'ego uzależniony będzie głównie od palców gracza i wytrzymałości klawiatury czy joysticka, oraz w pewnym stopniu od inteligencji gracza. Warto tu wspomnieć o charakterze giery - nie



przygodówka, RPG, RTS ani nawalanka (choć jej bliska) - lecz po prostu platformówka, choć błędem by było zaliczyć ją do tych zwykłych; powiedzmy, jest ona nieco zbliżona do Oddworld.

Niestety, wyobraźnia w dość małym stopniu wspomagana jest przez grafikę. W Heart of Darkness będziecie mieli okazję zetknąć się ze stworkami dawno już nie podziwianymi na ekranach monitorów od czasu nastania ery Akceleratorów Grafiki. Mowa oczywiście o pikselach, które wyraźnie pokochały tak Andy'ego, jak i całą resztę towarzycha. Jakkolwiek należy od razu przyznać, iż tła wykonano rewelacyjnie i ze szczególną starannością; wyglądają znacznie lepiej od biegających, skaczących, latających i wreszcie pełzających na ekranie „skwadraconych" postaci. Gra podzielona została na dziewięć poziomów, które z kolei „cząstkują" się na mniejsze etapy. Zabawa polega na przejściu danej planszy, czyli mówiąc bardziej „łopatologicznie" - należy przetrwać to, co na danym ekranie przyszykowali nam autorzy gry. Tu jednak na równi z siłą palców w wykorzystaniu liczy się moc obliczeniowa zwojów mózgowych, ze względu na dość liczne zagadki. W większości polegają one na znalezieniu wyjścia z sytuacji typu: jakby tu uniknąć pędzącego prosto na gębę głazu, by po raz sto pięćdziesiąty nie zostać przez niego, delikatnie mówiąc, sprasowanym? Często się zdarza, że nową planszę... hm, przepraszam... sytuację, rozpoczynamy przy akompaniamencie zewsząd spadających kul ognistych, radośnie rzucanych przez latające szkielety. I nawet nie zdoławszy wznieść ze zdziwienia brwi, Andy - zanim my odpowiednio zareagujemy - przeobraża się w maleńki okruszek popiołu... Za którymś tam razem uda się przejść kule, ale za to pojawiają się robale, cienie, potworki i tak dalej.

Powyższe treści mają wam delikatnie zasugerować, iż gra do prostych nie należy. Jednak ze względu na nieskończoną ilość żyć Andy'ego oraz podział leveli na cząstkowe etapy, na szczęście jest możliwa do ukończenia nie



Plusy:
- porządne tła
- świetne cut-scenki
- grywalność

Minusy:
- pikselowatość postaci
- do tego gra nie obsługuje akceleratorów
- brak możliwości zrobienia save w dowolnym miejscu gry

Ocena: 8

Kogo spotkamy w Sercu Ciemności ?

Andy - główny bohater zabawy, chłopiec przed którym krystalizuje się wspaniała, pełna niebezpieczeństw przygoda, podróż w najciemniejsze zakątki wymiarów. Zawadiaka, łobuz, nieustannie zasypiający na lekcjach, przenosi się do krainy ciemności by uratować swego pieskiego przyjaciela, bez którego towarzystwa, Andy nie widzi sensu dalszej egzystencji na planecie Ziemia.

Whisky - nieuświadomiony przez nikogo przedmiot całej awantury. Łaciaty, piesek, najbliższy przyjaciel Andy'ego (oprócz snu), który podczas zaćmienia słońca zostaje przez pomyłkę porwany do wymiaru w którym insygnia władzy znajdują się w posiadaniu ciemności.

Amigo - wyposażony w skrzydła, uratowany przez Andy'ego prześmieszny stworek, który w podzięce zadeklarował chłopcu pomoc oraz usługi komunikacyjne (niezbyt komfortowe) po Krainie Cieni. Pojawia się w najbardziej dramatycznych momentach dla naszego głównego bohatera i najczęściej wybawia go z opresji.

Vicious - różowy wybryk natury, uniżony sługa ciemności. Z nosa wiecznie ciekną mu niezidentyfikowane gluty, a na wskutek swej głupoty i niedopatrzenia porwał z Ziemi nie tę postać co trzeba. O swej fatalnej pomyłce dowiaduje się dopiero stojąc przed swym Panem. Cudem uniknąwszy załamania nerwowego swego wkurzonego na maksa Władcy, próbuje za wszelką cenę zrehabilitować się w jego ciemnych oczach, działając na szkodę Andy'ego i jego przyjaciół. Często stosuje metody podlizywania się oraz fałszywej przyjaźni.

Przyjaciele - jedyne przyjaźnie usposobione do Andy'ego istoty, które do końca będą starały pomagać chłopcu, nierzadko walcząc z nim ramię w ramię z powietrzną i lądową armią Władcy. Główni dostawcy humoru w grze.

Master - najgroźniejsza, najstraszniejsza i najbardziej przerażająca postać z jaką Andy'emu przyjdzie się zetknąć na finiszu swej krucjaty. Z wyglądu przywodzący na myśl niezbyt przyjemnego nauczyciela Andy'ego, lecz zdecydowanie spotkania z belfrem są znacznie przyjemniejsze.

Flying Spectre - latające, czarne szkielety, których ulubionym zajęciem jest ciskanie w Andy'ego śmiertelnych, ognistych kul. Bardzo ruchliwe, co znacznie utrudnia celowanie.

Boulder Worm - duże, obrzydliwe, obślizgłe robale, żyjące w ziemi, od czasu do czasu pojawiają się na powierzchni by kogoś złapać za nogę i wciągnąć do środka. Najczęściej jest to Andy.

Mefudoka - na horyzoncie pojawia się dość rzadko, ale jeśli już się tak zdarzy to towarzyszy temu wielki huk i trzask oraz wrzask ofiary. Wiecznie głodny, wrzuca na język wszystko co mu się pod rękę nawinie, więc raczej wypada obchodzić go szerokim łukiem (jeśli w ogóle jest to możliwe).

Double Spectre - ulepszona i nabita w metalową puszkę (czyli zbroję) wersja latających szkieletów, różni się od nich głównie brakiem umiejętności latania. Ale jest na tyle groźny, że za jednym zamachem żelaznej łapy potrafi zniweczyć wszelkie plany głównego bohatera.

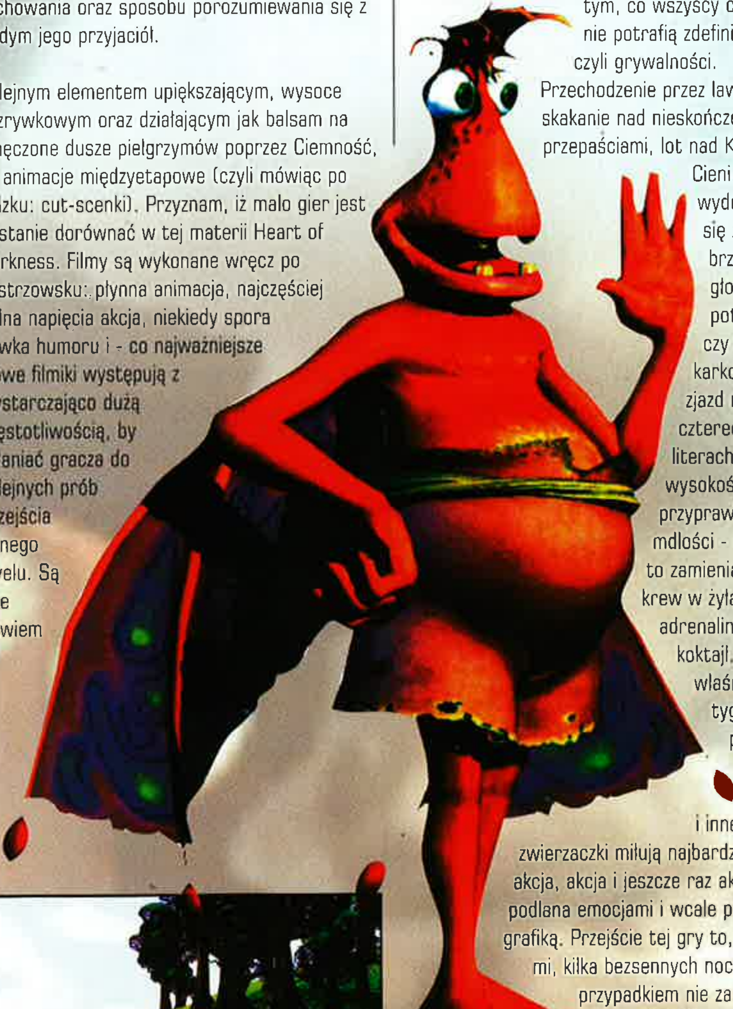
Nauczyciel - posturą i zachowaniem przypomina nieco Władcę Ciemności. Lubi zamykać nieposłusznych uczniów w małej, drewnianej szafce na książki. Chyba ktoś powinien o tym fakcie powiadomić Instytut Obrony Praw Ucznia.

tylko przez ludzi obdarzonych wiedźmińskim refleksem i trzema parami oczu. Słowem: mimo zewsząd nadlatujących wrogów, wymuszania akrobatycznych wyczynów, konieczności zwinnego unikania pułapek, górskiej, skalnej wspinaczki, skoków na linie czy mostach, zabawa jest przednia.

To nic, że po raz „ochnasty" nie udało się nam przeskoczyć wyrwy w skale, z której wylania się tabun krwiożerczych cieni, czy też wylądowaliśmy w brzuchu łakomego dinozaura; w końcu udać się musi. Ćwiczenie czyni mistrza!

Dodatkowo zachęcającym elementem jest fakt, iż po przejściu dwóch, trzech plansz, w przypadku stracenia życia, grę rozpoczynamy już po zaliczeniu wcześniejszych karkołomnych wyczynów. Choć inna sprawa, że bardzo przydałaby się możliwość zrobienia save w dowolnym momencie dowolnej planszy... Dzięki szerokiej gamie różnorakich poziomów, na których czeka kolejna niespodzianka czy odmienna od poprzednich pułapka do przejścia, z ciekawością i niecierpliwością popychamy Andy'ego do przodu, aby zobaczyć, jaki kolejne niemiłe prezenty ofiarują nam scenarzyści. Jest ich naprawdę dużo! Uroku rozwijającej się stopniowo fabule dodaje też spotkanie bohatera ze śmiesznymi, latającymi stworkami zwanymi Amigos, którzy pojawiają się w krytycznych sytuacjach i pomagają chłopcu w dalszych perypetiach. Głównie dzięki nim w animowanych przerywnikach dramaturgia sytuacji odpowiednio przeplata się z humorem sytuacyjnym, wynikającym z wyglądu, zachowania oraz sposobu porozumiewania się z Andym jego przyjaciół.

Kolejnym elementem upiększającym, wysoce rozrywkowym oraz działającym jak balsam na umęczone dusze pielgrzymów poprzez Ciemność, są animacje międzyetapowe (czyli mówiąc po ludzku: cut-scenki). Przyznam, iż mało gier jest w stanie dorównać w tej materii Heart of Darkness. Filmy są wykonane wręcz po mistrzowsku: płynna animacja, najczęściej pełna napięcia akcja, niekiedy spora dawka humoru i - co najważniejsze - owe filmiki występują z wystarczająco dużą częstotliwością, by skłaniać gracza do kolejnych prób przejścia danego levelu. Są one bowiem same w sobie wystarczająco cenną nagrodą by zdecydować się na kolejną, zarwaną na zmaganiach z grą, noc. Satysfakcja z ukończenia danego poziomu czy nawet małego etapiku jest niepomiernie większa niźli przy wykorzystaniu jakiegoś „god mode", a radość z oglądania własnoręcznie „zapracowanych" animacji można przyrównać jedynie do uciechy, jaka towarzyszy w dniu wypłaty extra-premii.



Właściwie mylące i jednocześnie bardzo krzywdzące byłoby stwierdzenie, iż gra (ze względu na jej bohatera, charakter i wygląd) jest przeznaczona dla osobników o wzroście nie przekraczającego wysokości, na której umieszczony jest blat biurka w gabinecie zapracowanego tatusia. Heart of Darkness zachwyci tak wielbicieli przygodówek, jak i fanów Croców, krwistych nawalanek, „naparzanek", mordobić i pozostałych, pominiętych przeze mnie odmian gier. Mieszanka typowo zręcznościowych etapów z zagadkami a la Tomb Raider (porównanie może „na wyrost", ale jednak coś w tym jest), w praktyce sprawdza się wspaniale, dzięki czemu giera zyskuje na tym, co wszyscy cenią, ale nie potrafią zdefiniować - czyli grywalności. Przechodzenie przez lawę, skakanie nad nieskończonymi przepaściami, lot nad Krainą Cieni, wydobywanie się z brzucha głodnego potwora czy też karkołomny zjazd na czterech literach z wysokości przyprawiającej o mdłości - wszystko to zamienia płynącą krew w żyłach w adrenalinowy koktajl. To jest właśnie to, co tygryski, puchatki i inne zwierzaczki miłują najbardziej - akcja, akcja i jeszcze raz akcja, podlana emocjami i wcale przyzwoitą grafiką. Przejście tej gry to, wierzcie mi, kilka bezsennych nocy. Tylko przypadkiem nie zaśnijcie na lekcji... ■

Q-ACTION	**Producent:** Amazing Studio/Ocean
Wymagania: Win 95/NT/98, Pentium, CDx4, 16 MB RAM	**Dystrybutor:** Mirage tel.(022) 6179321

Internet: http://www.heartofdarkness.com

INFO

Vangers

Zakręt historii

Koniec XX stulecia oznaczał dla ludzkości olbrzymie zmiany. W tym czasie przedstawiciele nauk przyrodniczych i humanistycznych zwarli szeregi. Wreszcie odkryto, że wszelka nauka jedno ma imię, a każda z jej szczegółowych dziedzin jest tylko aspektem całości, czego wcześniej sobie nie uświadamiano.

INQUISITOR

Potraktowanie wiedzy jako sumy, całości, poznania spowodowało niespodziewaną konsolidację ludzi i dynamiczny rozwój „wszechnauki", czego świat nie widział nigdy wcześniej... Wydawałoby się, że ludzie zmogą wreszcie pokonać dręczące ich bolączki. Nikt jednak nie wiedział, że nowe spojrzenie na świat obudzi również nowe myśli w głowie pewnego filozofa, którego zresztą nikt już później nie pamiętał. Jego olśnienie dotarło do niezwykłej istoty, która dla umysłowości człowieczej była dotychczas niedostępna. Nazwano ją Umysłem Nieskończonym. Rasa ludzka bardzo szybko nauczyła się, w jaki sposób wykorzystać nieskończony strumień informacji, który tak nagle stał się dostępny ich umysłom. Było to jak patrzenie w słońce, nikt jednak nie pomyślał, że od blasku można oślepnąć...

W ciągu kilku lat powstały olbrzymie gwiezdne jednostki, które umożliwiały transport do innych planet, słońc, galaktyk. Ludzie nie wyciągnęli jednak z tego właściwych wniosków. Bezlitośnie pacyfikowali i kolonizowali napotkane planety, niszcząc całe populacje. Nikt nie mógł im się oprzeć, aż do czasu, gdy natrafili na rasę Cryspoidów. Te istoty, które swoje pochodzenie wywodzili od owadów, okazały się jeszcze bardziej agresywne od nas (hmmm), a biologiczne uwarunkowania pozwalały im wykorzystywać ludzi jako nosicieli swoich larw (czyżby echo Obcego?). Ludzkość stanęła na krawędzi zagłady i nic nie mogło jej uratować. Wyniszczana w błyskawicznym tempie i na ogromną skalę rasa miała jednak jeszcze tyle żywotności, by stworzyć oddziały całkowicie zmutowanych i pozbawionych ludzkiej formy oddziałów wolnych strzelców, których nazwano Vangers. To już nie są ludzie, a ich jedynym celem jest przetrwanie...

Vagners to giera, która nijak nie przystaje do znajdujących się w tej samej tabeli przebojów. Chyba przede wszystkim dlatego, że pomyślano ją jako zwyczajną młóckę na cztery kółka i parkę laserów, a zrealizowano jak coś znacznie ambitniejszego, co w konsekwencji może doprowadzić gracza do postępującej schizofrenii. Gdy przebijamy się przez pokręcone story, larwo-małpopodobne postacie, które usiłują nam wytłumaczyć zasady poszczególnych światów, zmuszają nas do przyjęcia nieuzasadnionego przekonania, że czeka nas tu coś niesamowitego (fantastyczna oprawa wizualna ma tu kolosalne znacznie). Jakież ogarnęło mnie zdziwienie, kiedy po pierwszej rozmowie z jednym z wymienionych wyżej osobników (dialog polegał na wyborze odpowiedniego pytania z menu, natomiast sama gadka jest bardzo błyskotliwa i kasuje niejedną niewielką domieszką Micro Machines oraz atmosferą, która wciska się do głowy uszami, wypisz wymaluj będzie to właśnie Vangers, jeden z bardziej zdumiewających tytułów, z jakimi się ostatnio spotkałem.

Po odpaleniu dzieła Interactive Magic przeżyjemy kilka chwil zakręconego intra, by już w następnym momencie przenieść się do menu gry. W pierwszej chwili można odnieść wrażenie, że wpadliśmy do podzwrotnikowego lasu wykonanego z zielonej plasteliny. Grafika jest zupełnie nietypowa, a wrażenie potęguje jeszcze dziwny układ poszczególnych opcji i klawiszy, których w pierwszej chwili nijak nie można rozgryźć. Schizoidalna konstrukcja menu troszkę przypomniała mi przeżycia z gry Privateer II, tyle że tutaj jest jeszcze bardziej dziwnie. Na centralnym ekranie widać jakby „plaster miodu" (porównanie jest względnie trafne - lepiej spójrzcie na obrazki) z otworkami zasłoniętymi wężowatymi pnączami. Jeżeli na nie klikniecie, ujrzycie dziwną postać; hmmm... właściwie jest to coś jakby mors... Stworzenie, które zagulgota do was przyjaźnie, będzie waszym przewodnikiem i tylko dzięki niemu będziecie mogli zrozumieć zawiłe stosunki panujące w tym świecie.

„Mors", czyli Counselor Leepky, rezydent w Podish na planecie Fostral, może opowiedzieć wam wiele frapujących i niezwykłych rzeczy. „Staruszek" jest z natury gadatliwy, jednak jego repertuar wreszcie się wyczerpie, dlatego możecie jeszcze odrobinę pociągnąć go za język, korzystając z pytań w specjalnym menu. Co to przygodówkę), trafiłem do „sklepiku", gdzie wybrałem sobie odpowiednie pukawki oraz wesoły wózek na drogę. W tamtej chwili jeszcze odczuwałem odrobinę strachu i niepewności, czy poradzę sobie ze skomplikowaną misją. Po kilkunastu minutach okazało się, że moje wyobrażenia znacznie przerosły to, co oferuje gra, która jest... czymś zaskakującym. Chciałem już napisać „przeciętnym", ale po prostu się nie da. Jeżeli dostalibyście produkt, który jest wypadkową pomiędzy POD a Death Rally, z

DEMO NA CD 07/98

Plusy:
- niesamowita grafika
- "żywy" świat gry
- olbrzymia ilość pukawek i maszyn
- wygniatająca atmosfera

Minusy:
- niewygodne prowadzenie wozów
- zasłaniające widok elementy „dekoracji"

Ocena: 7

jest Podish? Mechos? itd. Kiedy się już nagadacie, traficie na panel, gdzie znajdują się wozy i broń.

Vangers jest nierozerwalnie związany ze swoja maszyną, tak jak ślimak ze skorupą. Od wyboru właściwego pojazdu i uzbrojenia zależy długość twego życia. W grze znajduje się w sumie 24 rodzajów pojazdów, które mają jedno podstawowe zadanie: zniechęcić wszystkich dookoła i przekonać, że życie jest zbyt trudne... by żyć. Nasz metalowy wybraniec może należeć do jednej z trzech podstawowych kategorii, czyli do maszyn jeżdżących, latających lub pływających. Maszyny, mimo że mają być groźne i zabójcze, nie sprawiają takiego wrażenia. W menu możemy jeszcze napatrzeć się na ostre noże, wiertła, stalowe grzebienie, którymi je okraszono, jednak już w samej grze, wyglądają jak młodsze rodzeństwo „wózków" z Micro Machines i jedynie wielgaśne działa wystawiające łby zza maskownicy sugerują coś innego. Stylistyka przy tak mikrusowych rozmiarach nie ma większego znaczenia, warto jednak dodać, że wszelkie detale oddano z wielką starannością (podczas dachowania widać nawet jak małe kółka kręcą się „z rozpaczą").

Klasę „wozu" na pierwszy rzut oka ciężko określić, dlatego w zależności od stopnia zaawansowania technicznego nasze maszyny odróżniają się kolorem (np. zielony jest najmniej niebezpieczny, a już niebieski stanowi spore zagrożenie). Każda z nich ma swoje własne, specyficzne możliwości, które wyrażają się w grubości pancerza, uzbrojeniu, szybkości, rezerwy powietrza itd. Niestety, z pokaźnej palety jednostek nie możemy wybrać największych „smoków" (jest zresztą pojazd tak nazwany), chyba że dysponujemy nagle większa gotówką (czegoś takiego w ścisłym znaczeniu nie ma). Tę można zdobyć tylko w jeden sposób. Naszego zawodnika charakteryzują dwa podstawowe parametry: Szczęście i Dominacja. Standardowo rozpoczynamy nasze życie mając po piętnaście punktów jednego i drugiego, jednak każde nasze działanie powoduje zmianę. Jeżeli osiągniemy odpowiedni poziom, zostaniemy np. przeniesieni do następnego świata, dostaniemy dodatkowe możliwości ataku itp. Rozwój możliwy jest tylko dzięki akcji, a ta z kolei jest oceniania dość surowo. W sytuacji gdy

spotkacie na trasie przeciwnika i wycofacie się, możecie być pewni, że utracicie punkty dominacji.

W menu, gdzie wybierzecie sobie pojazd, znajdują się jeszcze dwie dziwne ikony, pod którymi znajduje się dodatkowe wyposażenie. Są to dwa katalogi. Jeden zawiera tzw. „złom", czyli nowe rodzaje silników, specjalne zawieszenie oraz smakowite dodatki w postaci metalowych ostrzy montowanych na kołach. Natomiast w drugim odnajdziecie najwymyślniejsze rodzaje broni i innych dodatków. Na pulpicie, gdzie tego wszystkiego się dokonuje, znajdują się specjalne pola, w

których umieścimy zakupiony rodzaj broni lub wyposażenia specjalnego (pomysł rodem z RPG, ilość broni ograniczona miejscem na polu zasobów). Jednorazowo możemy mieć zainstalowane dwie pukawki dużego kalibru oraz jedną broń specjalnego przeznaczenia. W bagażniku wolno również przewozić takie drobnostki jak granaty czy miny. Do wyboru mamy potężny katalog niezwykle niebezpiecznych niespodzianek. Niektóre sprawiają, że przeciwnicy zwyczajnie się rozpływają, inne są na tyle skomplikowane, że potrafią samodzielnie odwrócić uwagę przeciwnika od naszej osoby, jednocześnie aplikując mu zastrzyk ze śmiertelnie groźnych wiruchów. Tych „drobiazgów" jest ponad trzydzieści, i stanowią niezwykle skuteczną pomoc w pertraktacjach. W palecie wykałaczek znajdują się te zupełnie tradycyjne, jak broń maszynowa, rakiety, granatniki, oraz całkiem kosmiczne, ot choćby smart cybernisectoid „wasp" czy „worm" terminator.

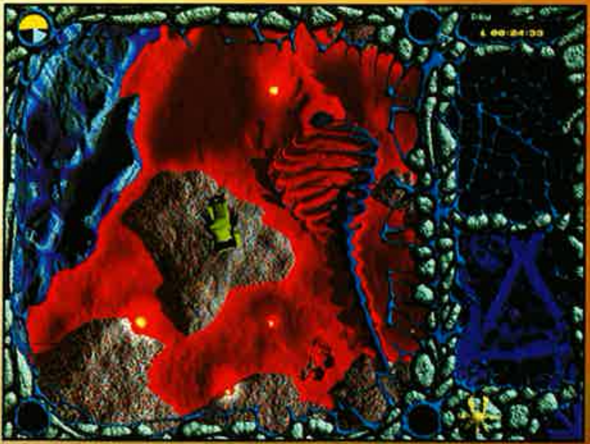
Podczas penetracji poszczególnych krain niejednokrotnie zdarzy się, że zdobędziecie na wrogu broń lub zwyczajnie znajdziecie ją gdzieś w rowie. Oczywiście bierzcie wszystko, co wpadnie wam w łapki, bo takowe znajdźki będzie można później łatwo opylić! W poszczególnych

krainach znajdują się specjalne miejsca, gdzie można np. podreperować zdrowie czy uszkodzenia, zdjąć z auta zbędny sprzęt itd. Przypomina mi to trochę Grand Theft Auto, w którym wykorzystano podobny pomysł.

W każdym z siedmiu światów, które będziecie mogli odwiedzić, macie zupełną swobodę poruszania. Krainy są bardzo rozległe i skomplikowane, odmiennie kolorystycznie, przesycone ciężką atmosferą, która przytłacza już w chwilę po tym, jak zanurzycie się w daną lokację. Vagners, mimo pozornego powinowactwa z takim np. Micro Machines, została wykonana w zupełnie odmiennej, nowatorskiej technice. Unikalny system Surmap A-R-T wykonany w K-D Lab, pozwoli nam cieszyć oko neo-naturalistycznym designem, który po prosty rzuca na kolana. Wszystko tu żyje! Porusza się, pełza, wierci, oświetlenie zmienia się w zależności od pory dnia! Goście z IM nie pozwolili sobie na użycie ani jednej nieruchomej bitmapki, która miałaby być tłem (Micro Machines). Wszystko jest wektorowym, pracowicie opracowanym światem o niespotykanej komplikacji. Jadąc naszym małym pojazdem, możemy obserwować mnóstwo przedstawicieli flory i fauny danej planety, istoty, które nie zwracają na nas uwagi, choć nam z pewnością rzucają się oni w oczy. Taki „żywy" świat robi na odbiorcy (przynajmniej na mnie) kolosalne wrażenie, tym bardziej, że w grze zręcznościowej nigdy do tej pory nie występowały takie efekty. Podobnie „żywy" był świat w Settlers 2, jednak w Vangers jest znacznie bardziej wyrafinowany i dopracowany. Perfekcyjne wymodelowanie fizyczne wespół z pełnym 3D, dynamicznymi cieniami oraz światłem, olbrzymia ilość polygonów na obiekt, przedstawiane w real-time efekty jak mgła, plazma, woda, etc... - to trzeba zobaczyć! W każdym razie komputer wyje niczym opętany, a na moim Pentium 200 MMX i 32 MB RAM gra często przechodziła w tryb slide-show, niestety...

Niepowtarzalna stylistyka Vangers przykuwa oczęta równie intensywnie, jak muzyka ucho. Mimo że sekwencje muzyczne nie są bardzo długie, w trakcie gry nie odczujemy monotonii z powodu powtarzania się motywów. Dźwięki są również wysokiej klasy, co jest dodatkowym atutem gry. Wydawałoby się, że na produkt IM nalepię uczciwie wypracowane dziesięć punktów i zakrzyknę: „chwała Vangers". Tak się jednak nie stanie. Giera ma również poważne mankamenty, które zaniżają końcową ocenę. Przede wszystkim pojazdy prowadzi się maksymalnie trudno, są one mało zwrotne, co w trakcie walki (strzelania) ma decydujące znaczenie. Ponieważ plansze są bardzo skomplikowane (pofałdowane, pocięte parowami, urwiskami, skalnymi rumowiskami), zjazd z trasy (utrzymanie się na niej również nastręcza wiele problemów) oznacza błyskawiczne ugrzęźnięcie. Aby się wydobyć, możemy co prawda „podrzucić" pojazd awaryjnym przyciskiem, lecz po chwili znowu będziemy się męczyć. Gra jest jednak tak pomyślana, że praktycznie zmuszeni jesteśmy do zwiedzania peryferii, a ponieważ pojazdy nie poruszają się zbyt szybko, często zdarza się, że kilkanaście minut zajmuje nam sam, niczym nie urozmaicony, przejazd (przypominają mi się czasy Frontiera, gdy na całą noc lub nawet kilka nocy zostawiałem włączony komputer, by móc dolecieć do określonej planety). Robi się wówczas niezbyt miło, a chyba nie o to chodziło.

Pewne zastrzeżenia budzą też tunele, czy raczej skalne progi, które bardzo często zasłaniają nam pojazd. Pal licho, kiedy jedziemy sobie, oglądając widoczki. Zdarza się jednak, że akurat musimy odeprzeć atak innego zawodnika i wówczas po prostu nic nie widzimy, a tak się składa, że wróg nie chce czekać, aż wyjedziemy ze strefy. Może nie są to jakieś wielkie potknięcia i mankamenty, ale odbierają one graczom odrobinę satysfakcji, za co autorom należą się dwa punkty karne ;). Poza tym giera jest po prostu dobra, więc jeżeli pociągają was takie klimaty, czym prędzej do niej zasiądźcie. Osobiście gorąco ją polecam, bo grało mi się świetnie! ■



Ślina na brodzie

Do gier, które można by w jakiś sposób porównać z Vangers należą m.in. Micro Machines, Death Rally, Grand Theft Auto czy POD. Wszystkie te produkcje w jakiś sposób przypominają naszego dzisiejszego bohatera. Ot, choćby klasyczna historia s-f oraz futurystyczne kształty pojazdów z Pod, czy możliwość „przeróbki" wozu w GTA. Vangers wyróżnia się jednak spośród swych „towarzyszy broni" jedną rzeczą. Świat, w którym przyjdzie wam spędzić trudne chwile, zdaje się pulsować własnym życiem, którego widz nie może mu odebrać. Niezależnie co zrobisz swojemu kierowcy i jak szybko go wykończysz, tuż obok jakieś czerwie dalej będą drążyć ziemię, pająkowate stwory migną ci w zieleni, a z wody wychynie coś... mniejsza z tym, co. Niemal namacalnie można odczuć, że w tym świecie jesteśmy intruzami! Czegoś takiego i do tego w TAKICH grach po prostu jeszcze nie zaznaliśmy! I za to Vangers cześć i chwała.

CD-ACTION

Producent: K-D LAB/Interactive Magic

Wymagania: P 133 16 MB RAM Win 95, NT 4.0 4x CD ROM

Dystrybutor: Marksoft tel.(022) 6639390

Internet: http://www.imagicgames.com

INFO

Golden Goal 98

Spalony!

Kiedy piszę te słowa, we Francji na dobre toczą się Mistrzostwa Świata w piłce nożnej. Hmm... cóż za wspaniałe uczucie usiąść sobie przed telewizorem, z zimnym browarem w jednym ręku, prażoną kukurydzą na brzuchu i pilotem w drugim ręku. Piękna sprawa, szkoda, że trwają tylko przez miesiąc.Ale na szczęście producenci gier wypuszczają na rynek gry, pozwalające nam uczestniczyć w tym piłkarskim święcie kiedy tylko chcemy.

KOBE

Takie koncerny jak EA, które mają paroletnią tradycję w tej materii, tworzą programy coraz bardziej realistyczne i miłe dla oka. Niestety zdarzają się też przypadki, kiedy jakaś firma budzi się na parę miesięcy przed Mistrzostwami i postanawia zbić na nich parę groszy. Rzecz jasna, w ten sposób tworzone produkcje nie są zazwyczaj najwyższych lotów (najczęściej bywa wprost "przeciwpołożnie"), co niestety w 100% zgadza się z opisywanym tutaj przypadkiem. A mówimy tutaj o produkcie firmy Z-Axis - Golden Goal (notabene, możecie być w rozterce, gdyż okładka instrukcji wita was właśnie tym tytułem, zaś w środku mamy zgoła inny - Three Lions. Zmyłka taktyczna, czy co?)

No więc uruchamiamy grę pełni nadziei, że dobrze wybraliśmy i że pieniądze, jakie na nią wydaliśmy, są dobrze ulokowaną inwestycją. Początek zapowiada się jeszcze nie najgorzej - pojawia nam się tablica, na której możemy ustawić klawisze dla dwóch graczy, co w porównaniu z World Cup 98, gdzie gracz jest skazany na konfigurację ustawioną przez programistów, jest miłym zaskoczeniem. Gdy już uporamy się z tym, klikamy myszką na START GAME i rozpoczyna się GOLDEN GOAL....

Jako, że tylko World Cup 98 ma wykupioną licencję na nazwy i logo Mistrzostw Świata, nie powita nas logo FIFA (chociaż może to i dobrze: zauważyliście, że ostatnio w piłce nożnej wyłania się nowy trend? Otóż na boisku znajdują się w sumie trzy drużyny. Dwie liczą po jedenastu zawodników, zaś trzecia zadowala się liczbą trzech. Nowość polega na tym, że ostatnio ta najmniej liczna, będąca reprezentacją wyżej wymienionej organizacji, ma najwięcej do powiedzenia i faktycznie decyduje o wynikach meczów). Oglądanie intro nie zabierze nam dużo czasu, gdyż po prostu go nie ma - w ogóle cała gra zajmuje na kompakcie 90 megsów, co samo w sobie coś niecoś mówi o jej jakości. Po wyborze języka, jakim gra się będzie z nami komunikować (do wyboru angielski, niemiecki, hiszpański, francuski i włoski) przechodzimy do głównego menu, które wygląda dość skromnie. Są tu bowiem tylko cztery opcje, tzn. friendly match, tournament, options i exit. W wybranie tej ostatniej nie byłoby głupim pomysłem, ale cóż - taka niewdzięczna rola recenzenta. Ze zdziwieniem odkrywamy też, iż nasz gryzoniowaty wskaźnik został nie uwzględniony w planach twórców gry, jesteśmy więc skazani na toporną klawiaturę.

Proponuję zacząć od options. Znajdziemy tam m.in. pięć stopni trudności (do wyboru young, professional i world class), długość trwania połowy meczu (od dwóch do piętnastu minut), porę dnia w której będą się odbywać mecze (dzień, noc albo automatyczne ustawianie), rodzaj kamery, z której będziemy patrzeć na boisko oraz możliwość grania z bądź bez spalonych. To chyba niewiele...

Zajrzyjmy teraz do opcji graficznych: tu możemy pozbyć się trawy na boisku, cieni zawodników, stadionu i grać bez widowni, zlikwidować reklamy, a także zdecydować, ile ma być szczegółów. Brak opcji dotyczących akceleratora graficznego jest trochę niepokojący, ale o tym za chwilę. Jedną z niewielu rzeczy, która w tej grze wykonana jest na w miarę dobrym poziomie to oprawa muzyczna. Chociaż brakuje komentatora, autorzy nadrobili to dość oryginalnie, wprowadzając okrzyki piłkarzy i komendy sędziego w różnych językach. Można też tu ustawić głośność kibiców, efektów, głosów piłkarzy i sędziego, a także muzyki.

U góry: **Parada bramkarza zupełnie na poziomie, ale grafika ... szkoda gadać.**

Teraz, kiedy ustawimy to wszystko, możemy zabrać się za rozgrywanie meczy. Najlepiej zacząć od friendly match - lepiej potrenować przed turniejem. Wybieramy sobie swoją drużynę, a także drużynę przeciwnika. Włączamy składy i kolejna (nie)wesoła niespodzianka. Okazuje się, że z wyjątkiem drużyny angielskiej i kilku innych zawodników, którzy wyrazili zgodę na wykorzystanie ich nazwisk, wszystkie pozostałe są wymysłem twórców i to dość kiepskim. Mało z krzesła nie spadłem ze śmiechu, kiedy zobaczyłem, że bramkarzem w drużynie Hiszpańskiej jest słynny Zorro. Albo Brazylijczycy - Tapparel, Jr Banyo, Aldo, Tofu, R. Alberto, Flavivia, Hongiva, Da Vinci, Dennison (nie Dennilson), Santos i Rovario. Kiedy już wybierzemy drużyny, zabieramy się za grę.

I w tym momencie zbladłem śmiertelnie, a łapy kurczowo zacisnęły mi się na klawiaturze. Ta gra ośmieliła się zignorować mojego nowiutkiego, lśniącego VooDoo II!!!! Kiedy po pikselowatym boisku zaczęli biegać piłkarze posturą przypominający pniaki w lesie (takich zawodników nigdy nie widziałem), zasłabłem i osunąłem się na fotel.

A teraz na poważnie - robienie w dzisiejszych czasach gier tego typu, nie obsługujących akceleratorów graficznych, to tak, jakby przykleić na pudełku z grą naklejkę "olejcie mnie". Żeby było jeszcze śmieszniej, to całkiem niedawno w jednym z naszych czasopism komputerowych przeczytałem, że gra ta jak najbardziej z akceleratorami współpracuje. No cóż, może tamci mieli wersję legalną inaczej, gdzie zacni crackerzy sami dorobili odpowiedniego patcha? Dalsza część recenzji będzie już stosunkowo krótka, gdyż po stwierdzeniu powyższego faktu kompletnie opadły mi ręce. Są wprawdzie idealiści twierdzący, że grafika w grze nie ma dużego znaczenia, jednakże trudno podziwiać dalszą inwencję autorów gry, kiedy ciągle dostaje się niestrawności na widok akcji na boisku.

W życiu tak się nie męczyłem, żeby strzelić bramkę. Choćbym wybrał sobie najlepszy zespół świata, grał z największymi leszczami na świecie i nie wiem jak bardzo się starał - strzelenie bramki to prawdziwa rzadkość (przynajmniej na początku). Powiedzmy sobie szczerze, kiwanie się nie ma żadnego sensu - możesz grać Holendrami, Brazylią przeciwko Kongo, na nic to - zawsze zabiorą Ci piłkę. Najlepszy sposób to podania, ale i one nie są do końca dobrą receptą, gdyż przeciwnik może je przechwycić. Jedyne, na czym można zawiesić oko, to parady bramkarskie. Te chłopaki to prawdziwe gwiazdy, chociaż kiedy uporczywie walisz Romario (o, przepraszam, Rovario) w bramkę ostatniej drużyny na świecie, a bramkarz, niczym Superman, zawsze doleci do piłki, zaczyna być to męczące. Jeżeli już jesteśmy przy strzelaniu - występuje tu małe odstępstwo od przyjętego kanonu. Otóż zanim oddamy strzał na bramkę, nakierowujemy małą czerwoną kropkę w miejsce, gdzie chcemy, aby wylądowała piłka. Takie perełki jak brak odgwizdanego faulu w sytuacji, gdy ofiara wykonuje malowniczy obrót o 360 stopni lub kiedy robimy ślizg na bramkarza, który wykopuje piłkę, pozostawiam już bez komentarzy.

Naprawdę nie wiem, co skłoniłoby gracza, mogącego wybrać pomiędzy Golden Goal 98 (o zgrozo! Mogą się pokusić o następną część) i World Cup 98 do zakupu opisywanej tu gry. W kwestii grywalności jest ona toporna, zaś niewykorzystanie potencjału akceleratorów w obecnych czasach zakrawa na skandal. Jeżeli chcesz zaopatrzyć się w jakąś dobrą grę o piłce nożnej - kup sobie produkt EA i zapomnij o GG 98 (no chyba, że porównując obydwie gry chcesz napisać podręcznik pt. "Jak stworzyć totalnie badziewną grę" ■

Plusy:
- Hm...
- No dobra, bramkarze są OK

Minusy:
- brak wykorzystania akceleratorów
- grafika
- fikcyjne składy
- nieważne jaką drużynę wybierzesz - komputer jest lepszy
- ogólne wrażenia

Ocena: 4

CD-ACTION	**Producent:** Z-Axis
Wymagania: P120, 16 MB RAM, WIN95, karta graf, karta dźwięk, CD x 4	**Dystrybutor:** Take 2 Interactive

Internet: http://www.z-axis.com

INFO

Mortal Kombat 4

CD-ACTION

Kombatanci na start

Właśnie opuściłem drżące dłonie z panelu joypada, przetarłem spocone czoło wilgotnym ręcznikiem i zapatrzyłem się na chwilę w karalucha, który jakby nigdy nic penetrował blat biurka, smakując co jakiś czas fragmenty zeszłotygodniowej pizzy. Taaaak. Nieco zatłuszczona myszka błyszczała w pierwszych promieniach porannego słońca, które z trudem przebijało się przez zaciągnięte wielomiesięcznym brudem szyby. Taaaa. Rozejrzałem się jeszcze nieprzytomnie. Kolumny głośnikowe, ciche teraz i spokojne, pokrywały się już powolutku delikatną nicią tkaną przez uparte pająki. „Życie Panie, życie!" - pierwsza nieśmiała myśl przedarła się poprzez zakorkowane synapsy. Ogłuszająca cisza wywołała wspomnienie niedawnego zgiełku. Uderzenia, krzyki, jęki konających... Tydzień minął... jak z bicza strzelił! Odlepiłem się od krzesła, uchyliłem skrzypiące okiennice. Czułem w kościach niezliczone pojedynki, ale wiedziałem, że warto było, bo też i gra była wyjątkowa... Ludzie powoli, niczym ślimaki, przepływali pod oknem ubrani w odświętne ciuszki. Aaa, tak... dzisiaj niedziela... Nabrałem powietrza w płuca, aż zatrzeszczały szwy w podkoszulku. Kiedy przed oczami zaczęły fruwać czarne płatki ryknąłem: Mortal Kombat begin!!!!! Ludziki zatrzymały się w pół kroku, zdziwieni i jakby niepewni, co mają teraz zrobić...

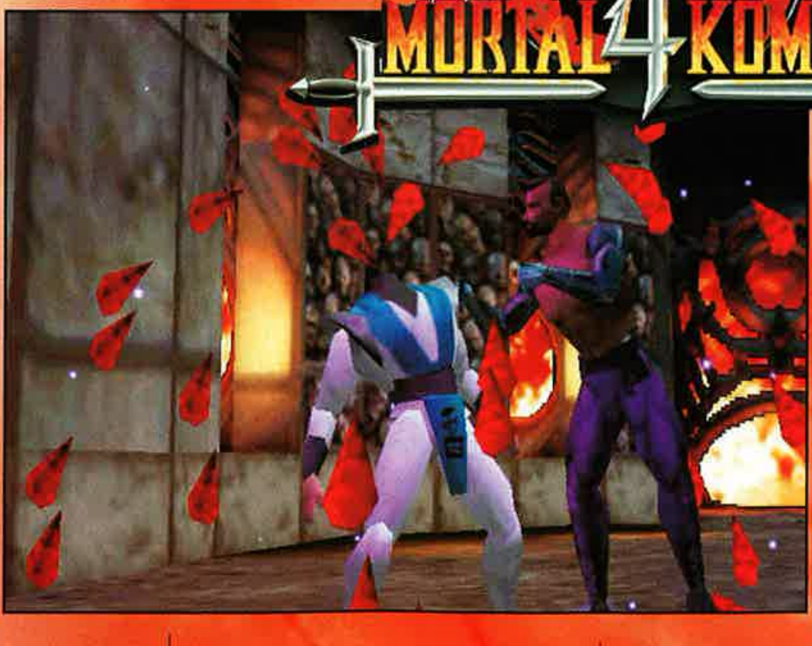
CZARNY IWAN

Zanim zobaczyliśmy Mortala na naszych wysłużonych „peckach", MK 4 święcił już triumfy w salonach gier. Automaty, na których chodziła giera, to prawdziwe potwory. Dwa chipy VOODOO, których zadaniem było wyświetlanie grafiki napędzały półtora miliona teksturowanych polygonów na sekundę, przy 60 klatkach/s. Nawet Virtua Fighter 3 nie mógł poszczycić się takimi wynikami, w sekundzie potrafił wyświetlić maksymalnie milion teksturowanych polygonów. Konwersja na PC okazała się nieco mniej udana, chociaż na pewno wymiecie was do czysta, podobnie jak niżej podpisanego. Zacznijmy jednak od tego, że MK 4 jest już... właściwie staroctem! Co ja gadam?! Ano, w chwili gdy czytacie te słowa, goście z Midway mają już w firmowych kompkach duży kawał MK 5!

Z cysterną na plecach

Wracając do MK4. Oczywiście pierwsze, co rzuca się w oczy, to pełne 3D i możliwość penetracji planszy we wszystkich kierunkach! Jeszcze większym zaskoczeniem jest to, że na 15 występujących w grze wojowników, ze starej ekipy ostała się tylko ósemka. Aż siedmiu zawodników to zupełnie nowe twarze!

Niczym wisienką na bitej śmietanie obdarzono nas kolejnym zaskakującym przysmakiem. MK 4 powraca mianowicie do korzeni i starych, brutalnych, maksymalnie czadowych klimatów. Gra jest mroczna i poważna, jak tylko poważna może być śmierć lub Scorpion (jak kto woli). Dano sobie wreszcie spokój z Friendship i Babalities i, tak jak obiecywał Ed Boon, grę można wykręcać z krwi, którą leje się dosłownie każdym wolnym chwilowo od postaci fragmentem ekranu. Do tego, nie są to standardowe kropelki krwi, jak można by się spodziewać, tylko gęsta posoka o konsystencji kisielu. Mówiąc otwarcie, wygląda to tak, jakby kilku gości wylewało w trakcie kontaktu danej pięści z przypadkową twarzą, wiadro farby i dwa kontenery budyniu truskawkowego. Takie wrażenia miałem, grając w Mortala



U dołu: **Myślicie, że to dużo krwi? Nie bądźmy śmieszni!**

podpierającego się na moim 3Dfx. Swoją drogą jest to rozwiązanie tyleż widowiskowe, co względnie udane, bo po prostu jakieś nierealne. Oczywiście na początku fajnie walnąć uderzeniem obrotowym z pięty, takiego np. Jaxa i patrzeć, jak facio rozlewa dookoła hektolitry krwi, ale efekt ten szybko staje się nużący.

Trójwymiarowe postacie wyglądają bardzo dobrze. W przeciwieństwie do VF 3 prawie nie widać ostrych załamań tekstur na ciałach zawodników. Pracy automatycznych kamer nie można nic zarzucić, właściwe zawsze są tam, gdzie chcielibyśmy, aby były. Zbliżenia

Plusy:
- Doskonałe scenerie
- Świetne techniki, combosy
- Super dźwięki i muzyka
- Nowe postacie!

Minusy:
- Niekiedy niedokładnie dopasowane tekstury
- Budyniowa krew

Ocena: 9

bohaterów uświadczymy jedynie po walce. Postacie są jednak wykonane bardzo starannie i w połączeniu z zaawansowaną technologią motion capture, uzyskano bardzo dużą realność wyglądu oraz ruchów postaci. Nieporozumieniem są natomiast cienie bohaterów. Pomyślano je jako klockowate twory, które kojarzą się raczej ze zdezelowanym kontenerem na śmieci, a nie cieniem wojownika.

Nadstaw drugi policzek

Jak zapewne pamiętacie, każdy z zawodników MK dysponuje paletą ciosów standardowych, które obowiązują każdą postać oraz kilkoma wyjątkowymi technikami, które decydują o jego indywidualności. Warto podkreślić, że w MK 4 nawet standardowe techniki są często wykonywane w odmienny sposób. W ogóle MK 4 obfituje w skomplikowane uderzenia, w których przeciwnikom łamane są nogi, ręce, kręgosłupy, a z głośników niemal na okrągło dobiega chrzest miażdżonych kości i rozrywanych torebek stawowych. Mówiąc krótko - krwisty miód :-). Także przed walką i po niej każdy z uczestników turnieju ma własną sekwencje zachowań, bojowych okrzyków. Nie zapomniano o radosnych i twórczych Fatality. Nowa paleta tychże jest naprawdę oszałamiająca. Poczynając od potężnego skorpiona, który rozrywa swoim żądłem przeciwnika na dwie równe części, aż po podmuch, zdejmujący z ciał pokonanego całe mięsko, aż do kości. Odnośnie grafiki, na pochwałę zasługują zupełnie odjazdowe plansze. Przede wszystkim wykonano je bardzo starannie i to one właśnie kształtują nieco ciężkawą, przesyconą przemocą atmosferkę. Na jednej z

nich drzewa za wojownikami wykrzywiają swoje drewniane twarze w upiornych grymasach, gdzie indziej fighterzy walczą w strugach deszczu i wyładowań atmosferycznych, co robi równie potężne wrażenie jak finałowa walka Nieśmiertelnych w pierwszej części tegoż filmu z Christopherem Lambertem w roli głównej. W każdym bądź razie, każda plansza jest niepowtarzalna a elementy animacji podnoszą dodatkowo ich walory. Ale to jeszcze nie wszystko....

Wykałaczki

W każdej z lokacji, oprócz naszych wojów, którzy okładają się po garbach, leżą również jakieś kamienie, niekiedy makabryczne głowy lub inne ciężkie przedmioty. Mają one określoną funkcję, która na pewno przypadnie Wam do serca. Przy odrobinie wprawy, można bowiem dźwignąć głaz i umieścić go na głowie przeciwnika lub w okolicy jego przepony. Wygląda to pięknie, a kładący się na plecach gość to jeden z piękniejszych obrazków, jakie przyszło mi oglądać. Oprócz tej miłej niespodzianki pomyślano również o białej broni i... przedmiotach argumentacji ludzi pierwotnych, a przynajmniej starożytnych! Tego jeszcze nie było! Dotychczas tylko Baraka miał tak naprawdę czym pochlastać swoich przeciwników, chociaż i Kung Lao wiedział, jak wykorzystać swoją „czapkę", że o wachlarzach Mileeny już nie wspomnę. Teraz każdy z wojowników dysponuje własną zabawką, którą wyciąga, gdy najdzie go ochota :). Różnorodność jest wielka. Od bumerangu i ciężkiego kilofa, poprzez zakrzywione kindżały, miecze, aż po topory i straszliwe maczugi nabijane żelaznymi ćwiekami. Co ciekawe, bronią należy nauczyć się posługiwać. Jeżeli nie będziemy właściwie nią operować, w kilka chwil przeciwnik wybije nam ją z rąk i da po buzi.

Kto ty jesteś?

Jak już wspomniałem, wśród liderów MK pojawiło kilku nowych wojowników. Ze starej gwardii pozostali Jax, Sub Zero, Liu Kang, Scorpion, Johny Cage, Reptile, Sonya, Rayden. Od razu zwraca uwagę fakt, że nie ma w tym towarzystwie czterorękich, jak Goro (aczkolwiek z nim można się zmierzyć

w grze... podobnie jak jeszcze z dwoma „hidden" postaciami) czy Kintaro lub Sheeva. Każda z postaci uzyskała w palecie swoich ciosów zupełnie nowe, dzięki czemu „staruszkowie" są jakby ciekawsi. „Młodzież" to takie obco brzmiące imiona jak Fujin, Kai, Quan Chi, Reiko, Shinnok, Tanga i uwaga, swojski, pewnie nasz: Jarek! Każda z postaci ma oczywiście swoje story, które doprowadziło ją do MK 4. Mój faworyt dla przykładu, chłopak otwarty, miły, od flaszki niestroniący, czyli Jarek Black Dragon przez długi czas polował na agentkę Special Service: Sonya'e. „Jaro Smoczek" trafia wreszcie do wojowników Ziemi i postanawia wspomóc tychże w zniszczeniu Evil Elder God: Shinoha, wypędzonego już niegdyś przez Raidena. Tak zaczyna się jego przygoda (na marginesie dodam tylko, że we wrześniowym numerze ActionPlus znajdziecie pełną paletę ciosów bohaterów MK 4, a w tym CDA, w Suflerze, wersję - minimum).

OPSZYN

Jeżeli chodzi o opcje, nastąpiły pewne zmiany. Oczywiście dochodzi cały panel, którym zdefiniujemy tryb graficzny, w jakim ma być uruchomiona gra (nareszcie 3Dfx!). W funkcjach dotyczących bezpośrednio gry znajdziecie Arcade (nie wymaga chyba komentarza), Team (po 5 zawodników dla 2 drużyn, może być komputer), Endurance (zabawa dla jednego lub dwóch graczy - pojedynek każdy z każdym, aż do przegranej). Tournament (tu nic się nie zmieniło) i Practice (kilka możliwych trybów praktyki na nie oddających przeciwnikach - nawet Raydena można bezkarnie wytrzaskać po buzi!) To tyle.

FINITO

W Internecie znajduje się cała masa stron poświęconych grze, gdzie m.in. leżą opasłe tomy historii bohaterów Mortal Kombat. Jest też pełno zdjęć z 1 i 2 części filmu oraz pierwsze jaskółki o MK5. Jak na razie MK4 jest moim faworytem. Obsługa 3Dfx dodała mu wdzięku. Możliwość pomachania żelastwem - ciężkości, świetne techniki walki - finezji, dopracowane scenerie i dźwięki - klimatu... Po prostu poezja... ■

Q-ACTION	**Producent:** Midway
Wymagania: P-133, 16 Mb Ram, SVGA, karta muz., CDx4, Win'95, akcelerator grafiki	**Dystrybutor:** GT Interactive
Internet: http://www.midway.com	

INFO

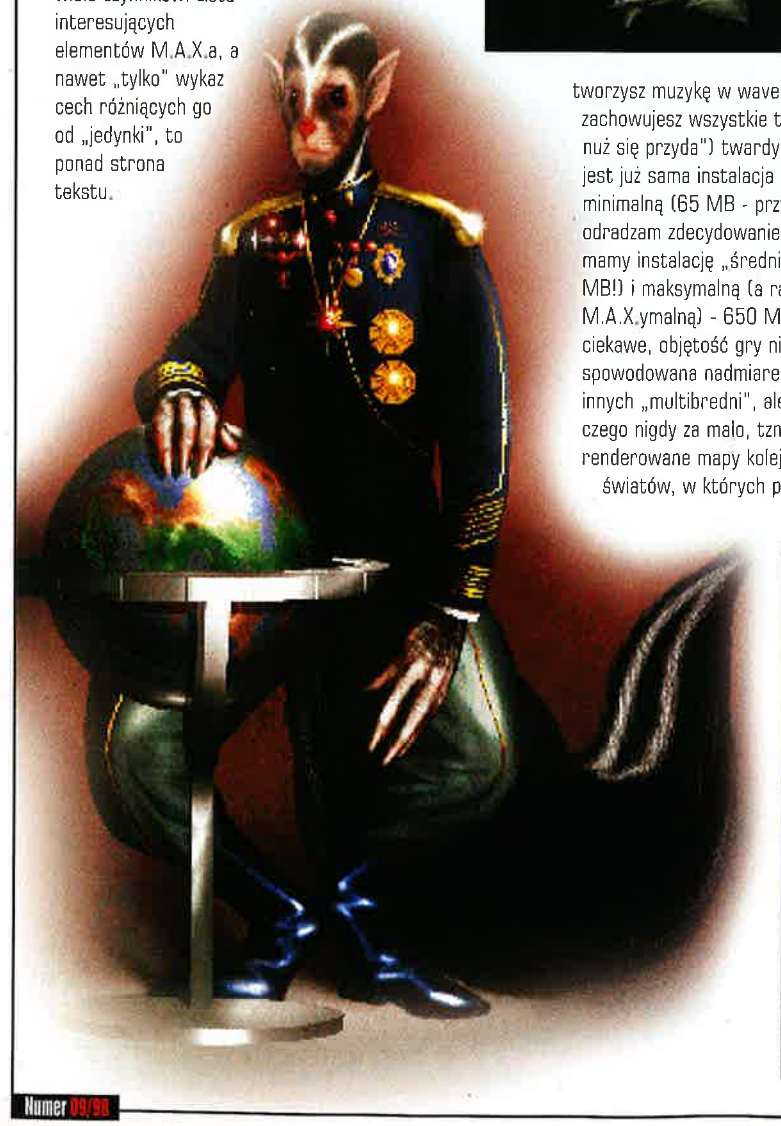
M.A.X. 2

All in one

Dawno już nie pokazała się żadna porządna, złożona strategia. Jeszcze dłużej nie było ciekawego, oryginalnego RTSa. Sytuację tę zdecydowała się naprawić firma Interplay, która ostatnio kojarzy się wszystkim raczej z Conflict: Freespace. Tymczasem już od pewnego czasu szykowała nam niespodziankę w postaci sequela legendarnej strategii M.A.X. (Mechanized Assault & Exploration).

LORD Y

Szczerze mówiąc, do produktów Interplay nie byłem zbytnio przekonany po nieszczęsnym Descent to Undermountain, ale na szczęście okazało się, że M.A.X. 2 nie ma z wyżej wymienionym nic wspólnego i wygląda na to, że będzie to jedna z najciekawszych (o ile nie najciekawsza) poważnych strategii tego roku. (Choć niekwestionowanym hitem będzie na pewno Heroes of Might & Magic 3.) Składa się na to wiele czynników. Lista interesujących elementów M.A.X.a, a nawet „tylko" wykaz cech różniących go od „jedynki", to ponad strona tekstu.



Zresztą za chwilę do tego przejdziemy. Na początek jednak garść ogólnych informacji.

Bolesnym dylematem dla posiadaczy niewielkich (albo zapchanych - nie pomoże 6 GB, jeśli tworzysz muzykę w wave'ach i zachowujesz wszystkie tracki, bo „a nuż się przyda") twardych dysków jest już sama instalacja gry. Poza minimalną (65 MB - przy CDx4 odradzam zdecydowanie) do wyboru mamy instalację „średnią" (...550 MB!) i maksymalną (a raczej M.A.X.ymalną) - 650 MB. Co ciekawe, objętość gry nie jest spowodowana nadmiarem filmików i innych „multibredni", ale przez to, czego nigdy za mało, tzn. pre-renderowane mapy kolejnych światów, w których przyjdzie nam toczyć walki. Jeśli już o multimediach mowa: intro, jakim wita nas gra, do rewelacyjnych nie należy. To samo powiedzieć można o grafice podczas samej zabawy. Nie przeczę - szesnastobitowy kolor powoduje, że plansze i oddziały zachowują naturalną, nie drażniącą kontrastami kolorystykę, ale na tym koniec. Zachwycać się grafiką raczej nie można. Rozdzielczość 640x480 nie robi najlepszego wrażenia, a przy tym moim zdaniem jednostki i budynki ogólnie nie wyglądają zbyt atrakcyjnie (małe, jednolite kolorystycznie itp.) - poziomem wykonania przypominają struktury i oddziały z pierwszego Command & Conquer. Ogółem grafika jest najsłabszym elementem gry. Na całe szczęście to nie ona stanowi o ocenie M.A.X.a.

Dość złożona jest jego warstwa fabularna. Przez sam ten fakt M.A.X. 2 stanowi ewenement wśród nowych produkcji, gdzie ten element gry jest w większości żałosny aż do bólu. Piętnaście lat po wydarzeniach z „jedynki" ludzie porozumieli się z intergalaktycznym sojuszem Concord, zrzeszającym większość zamieszkujących kosmos inteligentnych ras. Umowa między Concord a ludźmi określa ile i jakie planety ludzkość ma prawo kolonizować, przy czym kolonie te podlegają ochronie sił zbrojnych Concord. W siłach tych aktywnie działa wielu ludzi, wspomagając tym armię sojuszu. Wszystko wygląda sielankowo, do czasu gdy grupa renegatów decyduje się na nielegalne zasiedlenie planety w oddalonym od

cywilizacji zakątku kosmosu. Ludzkość zrzeszona z sojuszem wysyła oddziały mające przekonać buntowników do powrotu na legalnie skolonizowane planety. Jeśli buntownicy stawią opór, dowódca oddziału ma nakazaną ich likwidację. W jakiś czas później wyruszają posiłki armii Concord. Tymczasem pod powierzchnią spornej planety grupa rebelianckich górników odkrywa ukrytą bazę obcej rasy, nie przypominającej żadnej z członków „zrzeszenia". Artefakty z bazy trafiają na czarny rynek, przynosząc kolosalne zyski. Jednak pewnego dnia ktoś przypadkiem aktywuje „przechowalnik" (czy inny hibernator), z którego uwalniają się wojownicy Sheevat. Wszyscy górnicy giną, a ukryty nadajnik wysyła wiadomość do najbliższego centrum komunikacyjnego Sheevat oddalonego od najdalszych zbadanych przez Concord zakamarków kosmosu. Wojsko Ziemian dociera na planetę niczego nieświadome i przygotowane do walki z garstką buntowników...

Oczywiście fabuła rozwija się w trakcie gry w taki sposób, że gracz ma wrażenie, iż kształtują ją wykonywane przez niego misje. Cóż - nie do końca, bowiem nie zaliczona misja uniemożliwia dalszą zabawę; z pewnością najlepsze byłoby rozwiązanie, kiedy można by było grać dalej, z tym, że stało by się to zauważalnie trudniejsze; no ale nie można chcieć za dużo. M.A.X. 2 i tak jest grą wybitną - nie żądajmy od niej dodatkowo doskonałości. W każdym razie misje są ze sobą logicznie powiązane, co daje graczowi motywację do dalszych potyczek. Ogółem, czytając streszczenie rozwijającej się fabuły, odniosłem wrażenie, że śledzę narrację średniej klasy opowiadania S-F, a to już jest dobra rekomendacja.

Po prawej i u dołu:
Mnogość ras i jednostek nie tylko uatrakcyjniają grę, ale także pozwala na łatwe rozróżnianie graczy w trybie multiplayer.

Przejdźmy jednak do samej rozgrywki. Autorzy (albo ich specjaliści od reklamy) sporządzili interesującą tabelkę, w której porównują możliwości M.A.X.a „dwójki" z dwoma hitami zeszłego roku: Dark Reign i Total Annihilation. Nie muszę chyba dodawać, który z tytułów wg tejże „rozpiski" jest najlepszy :). Szczerze mówiąc, już po rozegraniu kilku misji zgadzałem się w pełni z tym zestawieniem. Główną zaletą gry jest bowiem jej obszerność, zarazem pomyślana w taki sposób, by gracz nie zgubił się w tym wszystkim i nie musiał posiłkować się potężnymi instrukcjami czy „hint bookami".

Zresztą oto garść konkretów: pierwszym, co wyróżnia M.A.X.a spośród innych strategii są trzy tryby walki: RTS, tury i tryb symultaniczny, łączący cechy dwóch poprzednich. Co ciekawe, w każdym z trybów da się grać równie przyjemnie, a w kampanii tryb, którego sobie życzymy możemy wybrać przed każdą misją. Jest to o tyle istotne, że np. pierwszą misję w trybie turowym grałem pół dnia, bo ostatnia jednostka wroga kryła się przede mną gdzieś w chaszczach, a w trybie RTS ukończyłem ją w ciągu pięciu minut. Zupełnie odwrotnie było z drugą misją. Wydaje mi się, że takie właśnie było założenie autorów - sprawić, by gracz nie ograniczał się do jednego „mode'u". Kolejną zaletą produktu Interplaya jest dziewięć rodzajów wojsk: Sheevat jako przeciwnicy, siedem ras Concord i Ludzie jako „my". W pojedynczych misjach zagrać możemy każdą ze stron - w kampanii niestety tylko ludźmi (ale otrzymujemy wsparcie wojsk Concord).

Jeśli już jestem przy misjach, to warto wspomnieć o ich ilości. Gra zawiera cztery kampanie po dziewięć misji każda, oraz dwadzieścia cztery pojedyncze scenariusze. Do tego dołączono całkiem zgrabny, i co najważniejsze - szybki w obsłudze, generator pozwalający według autorów na stworzenie ponad tysiąca różniących się od siebie misji! Do dyspozycji będziemy mieli ponad dziewięćdziesiąt jednostek lądowych, morskich i powietrznych, które podczas walk zwiększać będą swoje doświadczenie. Każda jednostka opisana jest w dość szczegółowy sposób, choć w stosunku do pierwszej części gry wprowadzono tu pewne uproszczenia, bez których nie dałoby się wprowadzić trybu RTS. Otóż paliwo i amunicja są teraz nieskończone, jak w każdym RTSie, co trochę mnie boli, gdyż ich limit w „jedynce" wymuszał prawdziwie strategiczne planowanie. Cóż - nie można mieć wszystkiego. Do tego dodajmy „alien life forms", czyli obce zwierzęta na każdej planecie (całkiem spory wybór gatunków) nie dodane zresztą dla dekoracji -

Po lewej:
Grafika w trakcie walk na kolana nie rzuca, ale najgorsza nie jest. Zresztą nie ona wpłynęła na wysoką ocenę gry.

atrakcji - do sześciu graczy, jest również tryb „hot seat", czyli wszyscy gracze na jednym komputerze (na zmianę), co powinno cieszyć, gdyż w Polsce jeszcze nie wszyscy mają dostęp do sieci. Misje w trybach dla wielu graczy nie mają ściśle określonych celów - możemy samodzielnie wybrać tzw. „victory conditions", czyli zdefiniować, co trzeba zrobić, by wygrać. Można też ustalać limity czasu na turę i tym podobne ograniczenia, a nawet zagrać w trybie „capture the flag", przy czym flaga może być umieszczona zarówno w bazie, jak i na wybranej jednostce. Autorzy pomyśleli też o tych, którzy wolą zmagać się z komputerem. AI jest mocno rozbudowane (pięć poziomów) i nie jest tworzone na bazie skryptów, tj. za każdym razem reaguje inaczej, dzięki czemu nie można oszukiwać komputera rozgrywając misję „w celach rozpoznawczych", a następnie znając rozłożenie jednostek grać jeszcze raz i wykorzystać przewagę taktyczną.

pełnią tu taką samą rolę, jak w Warwind, tj. mogą atakować nasze bazy i oddziały, a armiom Sheevat służą jako zasoby.

Częstym problemem przy tak złożonych grach jest opanowanie obsługi. W M.A.X. 2 jest to zrobione wyjątkowo wygodnie. W trybie RTS można w każdej chwili zapauzować grę i podczas przerwy wydawać rozkazy (w grze multiplayer są specjalne liczniki limitujące czas „postoju"). Co ciekawsze, możemy przypisać automatyczne pauzowanie do określonego zdarzenia! Usprawniono również selekcję jednostek. Kliknięcie prawego przycisku myszy i przeciągnięcie kursora nad oddziałami powoduje wybranie wyłącznie jednostek bojowych (konstruktorzy i inżynierowie nie będą zaznaczani), przy czym normalnie (lewy przycisk) możemy wybierać wszystkie jednostki. Tutaj zresztą pojawia się jedyne zastrzeżenie techniczne - możemy zaznaczyć tylko piętnaście jednostek. I jeszcze kilka

szczegółów, o których warto powiedzieć: zróżnicowane typy terenu o różnym koszcie poruszania się i dostępne dla określonych typów jednostek; muzyka uzależniona od akcji; głosy jednostek determinowane przez ich morale; kamery szpiegowskie - przedstawiają w oknie po boku planszy widok z miejsc, w których są umieszczone, co jest istotne, gdyż w grze „fog of war" nie da się wyłączyć. Możemy zainstalować do ośmiu kamer jednocześnie, przy czym umieszczamy je w wybranym miejscu lub na danej jednostce. Kolejne plusy to możliwość nieograniczonych kolejek jednostek do produkcji, jak też przydzielania serii zadań konstruktorom i inżynierom.

Bardzo ciekawie pomyślane są opcje dla wielu graczy. Oprócz tradycyjnych „multiplayerowych"

O M.A.X.2 można by pisać jeszcze wiele, ale i tak nie odda to istoty gry w takim stopniu, jak rozegranie kilku misji. Toteż polecam ją każdemu strategowi, gdyż jest to produkt, który można kupić w ciemno i na pewno nikt nie będzie zawiedziony (no chyba, że spodziewał się FPP:)).

Ps. Nie wiem, jak będzie w polskiej wersji, ale w angielskiej dołączony jest CD z oprogramowaniem do sieci Compuserve plus miesięczny darmowy abonament (Compuserve to płatne zasoby Internetu) - kolejny powód, dla którego warto kupić M.A.X.2.

DEMO NA CD 09/98

Plusy:
- duża złożoność przy łatwej obsłudze
- trzy tryby rozgrywki
- mnogość jednostek
- fabuła!!!
- ogólne wrażenie

Minusy:
- dość słaba grafika
- możliwość wybrania max. 15 jednostek

Ocena: 8

Producent: Interplay

Wymagania: Win95, 16 MB RAM, SVGA, P 90

Dystrybutor: CD Projekt tel.(022 250703)

Internet: http://www.interplay.com

INFO

Cyberball

Cybernetyczne jaja...

Komputerowe flipery to od dawna moja pasja. Będąc jeszcze posiadaczem małego Atari grałem w każdą tego typu grę, jaka tylko wpadła mi w ręce. I tak mi zostało, a przy dzisiejszych możliwościach domowych komputerów flipery potrafią być naprawdę dobre (ot chociażby rewelacyjny, opisywany niedawno Balls of Steel). Niestety, istnieją również firmy, które potrafią ten temat doszczętnie „skopać". Przykładem może być (i będzie w tym artykule) produkt firmy Midas Interactive Entertainment - Cyberball.

YASIU

Z zewnątrz wszystko wygląda jak najlepiej - ładne, kolorowe pudełko i obietnice wspaniałej grafiki, świetnego dźwięku i doskonałych stołów. Krótko mówiąc - standard; i, jak to zwykle bywa w takich wypadkach, obietnice nie zostały dotrzymane. Gracz po rozpakowaniu pudełka i włożeniu płytki do odtwarzacza zostaje uraczony całkiem ładnym programem instalacyjnym, który pozwala mu na wybór karty dźwiękowej, docelowego katalogu do instalacji i jej rozmiaru. Gierka może zająć na dysku od 10 do 140 Mb, ale prawdę mówiąc - niezależnie od tego, ile Mb wybierzemy - będzie to miejsce stracone.

Dobre wrażenie wywołane instalatorem dość szybko przemija. Nie stanie się to jednak od razu po uruchomieniu gry, ponieważ autorzy dość mocno postarali się przy tworzeniu menu, które wygląda bardzo dobrze. Ale wyraźnie zabrakło im już sił na samą grę, która jest tak żenująca, że spędzenie przed nią dłużej niż pół godziny w jednym posiedzeniu wymaga naprawdę stalowych nerwów i dużego samozaparcia. A dlaczego?... Długo by wymieniać, ale podstawowym powodem jest nie najlepsza animacja stołów i zachowanie bili, które nie ma nic wspólnego z naturalnymi reakcjami kulki. Czy zdarzyło wam się kiedyś, żeby bila wypadająca już ze stołu owinęła się wokół nieruchomego flipera i wleciała z powrotem na stół? Bo mi - jak dotąd - nigdy. Ale cóż - człowiek gra i uczy się, że prawa fizyki nie są niezmienne... przynajmniej w produkcji Midasa.

Stoły może i ładne ale co z tego, gdy wszystko inne do bani.

Plusy:
- ładne i rozbudowane stoły
- całkiem dobry dźwięk
- duża rozdzielczości do wyboru
- możliwości ingerencji w parametry stołów

Minusy:
- tragiczonie tragiczne zachowanie bili
- brak gier na wyświetlaczu
- dobra muzyka, lecz nie pasująca do gry

Ocena: 4

Jeśli chodzi o same stoły, to mamy ich do wyboru cztery, wyświetlane w rozdzielczościach od 320x200 do 1024x768, i muszę powiedzieć, że są one kolorowe i bardzo rozbudowane. Każdy z nich zawiera od 6 do 8 fliperów i całe stada ramp i różnego rodzaju przeszkadzajek. Dodatkowo na plus (jak dla mnie nic nie znaczący, jeśli weźmiemy pod uwagę zachowanie się bili) można zapisać to, że każdy ze stołów ma jakąś historię i gramy właściwie po to, żeby ją ukończyć. Jeszcze jednym plusem może być możliwość ustalania parametrów każdego stołu, takich jak panująca na nim grawitacja, tarcie lub np. zmiana zasady, że kąt padania równia się kątowi odbicia. Dzięki zabawie z tymi parametrami uzyskuje się naprawdę fajne efekty, a jeśli nic nam nie wychodzi, możemy skorzystać z kilku gotowych ustawień symulujących np. grę na Księżycu. Stołom jednak, pomimo wszystkich tych bajerów, brakuje jednego elementu, który niesamowicie uatrakcyjnia zabawę z fliperem - a mianowicie gier na wyświetlaczu. Dziwi mnie to trochę, bo widać, że o oprawę graficzną autorzy naprawdę się postarali - może zapomnieli o tym, a może uznali, że nie będą naśladować konkurencji, która z powodzeniem wykorzystuje gry na wyświetlaczu? Mówiąc w skrócie - Cyberball od strony graficznej prezentuje się całkiem przyzwoicie, ale ta jedna rzecz, o której wspomniałem (reakcje bili!), dyskwalifikuje go w oczach maniaków tego typu produkcji.

Wspomnę jeszcze o jednej bardzo ważnej dla każdego pinballa rzeczy, a mianowicie o dźwięku. Ten w Cyberball stoi na całkiem przyzwoitym poziomie, efektom wydawanym przez stoły nie można nic zarzucić, a muzyka, chociaż nie porywająca, jest całkiem konkretna. Uważam jednak, że w tak dynamicznej grze jaką jest pinball, twórcy powinni postarać się o jakieś żywsze kawałki, a tymczasem w Cyberball są one przyjemne dla ucha, ale nijak zsynchronizowane z tym, co dzieje się na stole. Ale cóż - wszystko kwestią gustu.

Kończąc, stwierdzę jeszcze tylko, że Cyberball jest produktem z ambicjami, któremu niestety naprawdę dużo brakuje do czołówki w tej rodzinie komputerowej rozrywki. Autorom życzę więcej powodzenia w przyszłości - mają predyspozycje do tworzenia dobrych gier, ale muszą jeszcze dużo nad sobą popracować, przynajmniej przy tworzeniu pinballi. ■

Q-ACTION	**Producent:** Midas Interactive Entertainment
Wymagania: P75, 16MB, SVGA, Windows 95	**Dystrybutor:** Midas Interactive Entertainment tel. 0031 499476036

Internet: http://www.gamesarena.com

INFO

Hexplore

Gra w patrzenie

Czy można napisać coś sensowego na jakiś temat w sytuacji, gdy nic sensownego nie można tam znaleźć? To skądinąd interesujące i warte odrębnej rozprawki pytanie zostało wygenerowane przez mój stłamszony już nieco umysł w pięćdziesiątej pierwszej minucie uporczywego, i nie ukrywam - bezlitosnego zmuszania go do bezustannego wysiłku - myślenia. Możemy mu jednak wybaczyć, gdyż jego aktualnym zadaniem było wykreowanie pomysłu na tekst o objętości jakichś dwunastu tysięcy znaków, który miałby mówić o Hexplore, nowej propozycji dla graczy mieniących się wielbicielami komputerowego gatunku role playing. On zaś (umysł), jako "istota" przyzwyczajona do wolności "erpegów podręcznikowych" nie za bardzo umiał odnaleźć się w tych jakże odmiennych realiach (role playing z komputerem?!).

GEM.INI

RPG vs arcade

Gdybym nieostrożnie rozpoczął opisywanie Hexplore jako rasowego "erpega", szybko wyczerpałyby mi się (jak mniemam - nieodwracalnie) nieograniczone (zdawałoby się) pokłady wyobraźni. Jednoznacznie kojarzących się z "erpegie" elementów jest tu bowiem... hmm... no niewiele; i siłą rzeczy moja ewentualna nieszczęsna recenzja zakończyłaby się już po kilku stuknięciach w klawiaturę. Słowem: wszyscy, którzy spojrzeli na te strony w nadziei odnalezienia na nich "rolpleja wszechczasów" już w tej chwili mogą sobie odpuścić...

No i pięknie. Co jednak z tym fantem (czyt. Hexplore) zrobić? Odmówić opisywania i zażądać azylu politycznego w ambasadzie Hondurasu ("tu mnie prześladują...")? Nieee, wystarczy zmienić profil gry (i recenzji) i zgodnie z prawdą nazwać ją niewymagającą (i dość nudną)... zręcznościówką (przygodówką?) i... - i, - i już przestawiony na właściwe tory rozumowania i kojarzenia umysł zaczyna działać, płodząc np. taki wstęp: "Wszyscy zgodzą się zapewne, że Hexplore, nowa gra rodem z Infogrames, przypomina tak w formie, jak i w "fantasy'jnej" treści inną głośną grę ostatnich miesięcy - Blood Omen: Legacy of Kain". Czy: "Doprawdy nie wiem, dlaczego twórcy takich zręcznościówek tak niechętnie chcą nazywać je

Po prawej: Lochy i potwory... choć nie tylko to. Zresztą gra bliższa jest ambitnej zręcznościówce niż rasowej RPG.

zręcznościówkami. Odkąd bowiem pamiętam (czyli od zawsze) reklamuje się je, często zupełnie na siłę doszukując ewentualnych podobieństw, jako gry "role playing". Czyżby dlatego, że pojęcie to wydaje się im bezpiecznie abstrakcyjne i - nie da się ukryć - niezupełnie jasne?". Albo: "Nietrudno dostrzec, że wśród gier określanych mianem "komputerowego role playing" (sic!) wyraźnie zarysowują się objawy ewolucji, czy raczej regresu (choć i to nie jest najlepszym określeniem tego procesu) w stronę zręcznościówek. Wystarczy przypomnieć sobie Diablo (jeszcze przed swym wydaniem określane przez "ortodoksyjnych erpeg-filów" mianem "podłego arcade") czy Blood Omen ("epic role playing" - cytat z reklamy, który pozwolę sobie pozostawić bez komentarza...). Jednak szczyt (dno?) twórcy tego typu dzieł osiągnęli dopiero w Hexplore - grze, która... - i tak dalej.

Jak to się zaczęło...

Ano, w najbardziej typowy pod słońcem sposób, ktoś miał pomysł, a ktoś inny postanowił oblec go w materię kodu... Co? Ach tak, jasne. Przepraszam tych, którzy sądzili, że będą czytać o wprowadzeniu do gry, czyli czymś, co nazwać można fabułą. Ale życzenie czytelnika - rzecz

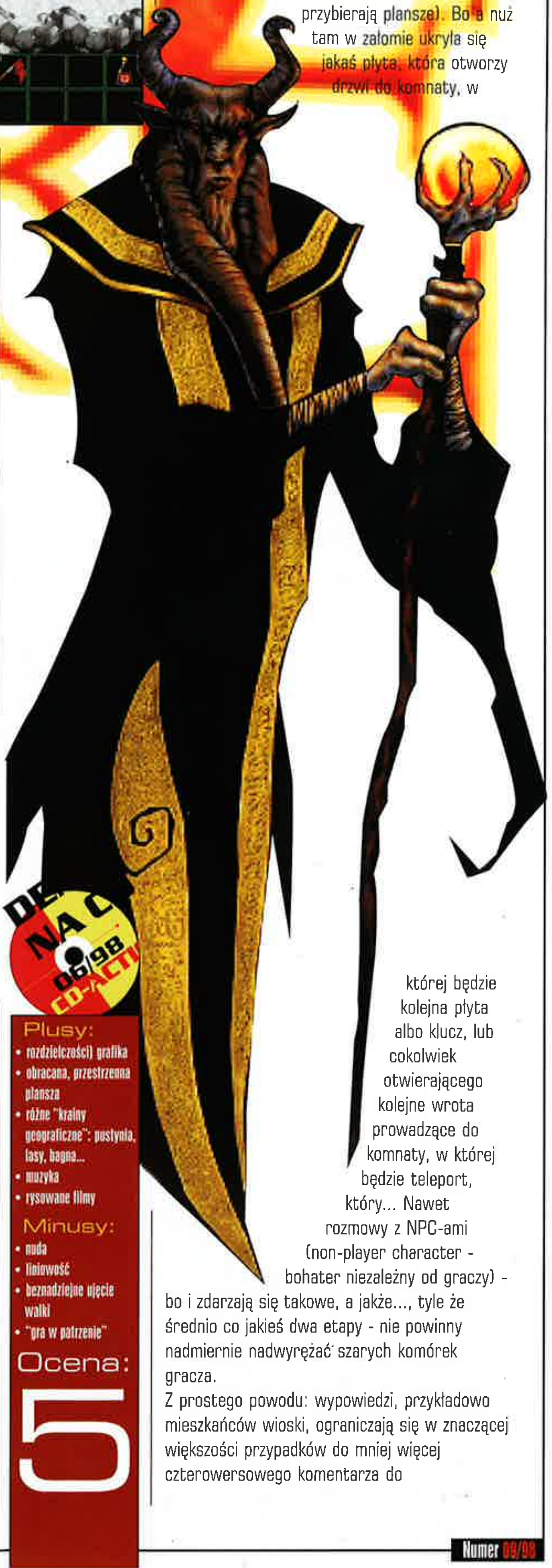
święta. Zatem: akcja Hexplore rozgrywa się w świecie niezwykle podobnym do naszego, lecz pełnym magii, tajemniczych zrzeszeń i bractw, poukrywanych skarbów i zapomnianych już dzisiaj królestw. Ot, typowe fantasy. W grze mamy rok... hm... okolice 1000 A.D. - czyli (ogólnie) przełom pierwszego i drugiego tysiąclecia. Fin de siecle. Nic dziwnego zatem, że gdy jedni zgodnie z odwiecznym obyczajem mącą - inni... udając przed bogami pokornych i ogólnie lepszych niż są w rzeczywistości, organizują krucjaty. Takie czasy. Owym mącicielem w tym przypadku jest niejaki Garkham, mistrz czarnej magii (czarnoksiężnik) - czyli zgodnie z utrwalonym w świadomości graczy kanonem postaw ktoś, kto ma ochotę powiększyć swą i tak niemałą już władzę. Cóż, cel szczytny, jedyna droga do spełnienia tych aspiracji wiedzie jednak przez Księgę Hexplore - foliał, w którym zawarto dokładną lokalizację biblijnego Edenu i, co więcej, szczegółową charakterystykę drzew w nim rosnących: Nieśmiertelności i tym podobnych

"upgrade'ów". Nic szczególnego. Jeden maniak... Czy aby na pewno jeden?! Ano właśnie - podobno plan ten realizuje całe Mroczne Bractwo Mrocznych Czarowników. A to jest mało zabawne! Jeżeli bowiem uświadomimy sobie, że świat dostanie się w łapy istot o gruntownie wypaczonym nie tylko sumieniu, ale i poczuciu estetyki (potwory im służące są naprawdę paskudne!) zaczyna robić się zimno... na duchu.

Czy istnieje osoba, która zdolna byłaby unieść brzemię odpowiedzialności za los wszystkich zamieszkujących ten rozrywkowy - nie da się ukryć - świat ludzi i nieludzi? Ależ oczywiście, że była! Jakże by miało jej nie być! Tym razem jest nią McBride, młody Szkot, awanturnik (wolne tłumaczenie angielskiego "adventurer") - jeden z tych cnotliwych, który dał się porwać ogólnemu entuzjazmowi i ruszył wraz z wojskami króla angielskiego na krucjatę na wschód (hmm, tak nawiasem mówiąc pierwsza w tym kierunku odbyła się w naszej rzeczywistości dopiero w 1096 roku, ale...). Jak się jednak okazało, nie wyszło mu to na zdrowie - był jednym z pierwszych, który padł na ziemię ("...na twarz upadł... żyw będzie!") w czasie ataku monstrów. Te ostatnie jednak pokpiły sprawę, z góry uznając go za martwego i zadowoliły się wzięciem w jasyr (hm?) wszystkich "żwawszych", czyli jeszcze ruszających się. A tymczasem, po kilku uroczych godzinkach spędzonych z twarzą w piachu, nasz bohater wstał, otrzepując modry kubraczek rozejrzał się po splądrowanym obozie, policzył trupy, po czym nie omieszkał stwierdzić półgłosem, że co jak co, ale trzeba by pomóc tym, którym mogłoby się to jeszcze przydać. Podniósł zatem dziesięć woreczków z prochem, obnażył... katanę i udał się w pogoń. Niedaleko jednak zaszedł: już bowiem po kilku krokach natknął się na rannego rycerza, który (charcząc i wyraźnie dławiąc się krwią) zdał mu krótką relację z wydarzeń, jakie miały miejsce podczas nieobecności (duchowej) McBride'a. Ten ostatni zaś (jako przedstawiciel tych pobożnych - odwołanie do paraboli o miłosiernym Samarytaninie) nie pomógł mu i uniesiony świętym gniewem porwał się w ślad za prześladowcami. Cała reszta to już domena gracza. Krótko mówiąc - spośród dostępnych ochotników napotkanych w pobliskiej wiosce i znajdujących się nieopodal domku (gildii?) czarodziejów należy skompletować drużynę (łucznik, wojownik, mag) i po kolei forsować udostępniane mapy...

Co tu trzeba robić

Co tu trzeba robić? Hmmm. Dobre pytanie. No... ogólnie poruszać myszą i klikać. I oczywiście patrzeć! A myślenie? Otóż możecie spokojnie o nim zapomnieć: w Hexplore naprawdę wystarczy uważnie się przyglądać (czyt. zmuszać błagające o litość oczy do ciągłego skupionego wpatrywania się w każdy skrawek labiryntu - taką bowiem formę przybierają plansze). Bo a nuż tam w załomie ukryła się jakaś płyta, która otworzy drzwi do komnaty, w której będzie kolejna płyta albo klucz, lub cokolwiek otwierającego kolejne wrota prowadzące do komnaty, w której będzie teleport, który... Nawet rozmowy z NPC-ami (non-player character - bohater niezależny od graczy) - bo i zdarzają się takowe, a jakże..., tyle że średnio co jakieś dwa etapy - nie powinny nadmiernie nadwyrężać szarych komórek gracza.
Z prostego powodu: wypowiedzi, przykładowo mieszkańców wioski, ograniczają się w znaczącej większości przypadków do mniej więcej czterowersowego komentarza do



Plusy:
- rozdzielczość i grafika
- obracana, przestrzenna plansza
- różne "krainy geograficzne": pustynia, lasy, bagna...
- muzyka
- rysowane filmy

Minusy:
- nuda
- liniowość
- beznadziejne ujęcie walki
- "gra w patrzenie"

Ocena:
5

rzeczywistości, czyli... do rzeczy dla gracza kompletnie nieprzydatnych: on i tak musi puścić swą drużynę naprzód i młócić coraz to zasobniejsze w broń i "HaPe-ki" hordy przeciwników. Krótko mówiąc: ciągła walka. I - trzeba tu dodać - dziwna walka, gdyż jedyną rzeczą zależną od gracza jest dobór broni i (ewentualne) kliknięcie na stworze, który najbardziej daje się w kość drużynie, celem określenia go jako pierwszorzędnego celu. Resztę czynią bohaterowie, tj. komputer. My możemy popatrzeć... I to wszystko, co przyjdzie nam czynić przez dziesięć krain (wielkie słowa: zmienia się jedynie ogólny wystrój pomieszczeń i - od czasu do czasu - dochodzi nowy typ stworków czy mignie blaskiem magii nowa, potężniejsza broń dla któregoś z herosów), czyli ponad 250 map! 250 map chodzenia w tę i z powrotem, ciągłego klikania i obracania obrazu i wreszcie, kiedy wystrój kolejnego labiryntu (krypty, grrr!) kompletnie nas zdezorientuje - użycie opcji oddalenia planszy i pracowite odszukiwanie (wymęczonym do cna wzrokiem) jakiegoś punktu zaczepienia. Oto obraz tego rzekomego - "znakomitego RPG"...

Ano właśnie. Warto jednak wspomnieć słowem o tym, co rzeczywiście daje posmak gier tego typu, gdyż są to nierzadko rozwiązania - hm, niekonwencjonalne. A należą do nich: wspomniana już drużyna (bez możliwości zmiany składu), doświadczenie w postaci gwiazdek, które - co ciekawe - zabiera ten, któremu pozwolimy, nie ten, który zasłużył. (Tak na marginesie - twórcy nie przewidzieli możliwości "skoku" o poziom podczas samej gry - postać "podliczana" jest dopiero po ukończeniu całej krainy, co oznacza, że w sytuacji gdy dany heros nachapał się eXPeków i teoretycznie zdolny jest do przejścia dalej - zablokowuje się w miejscu! I nie chodzi tutaj o to, że nie może walczyć - może, jednak batalie te nie przynoszą już bonusów w postaci gwiazdek... Jedyną korzyścią, jaką wynosi się z "dozbierania" doświadczenia do poziomu jest każdorazowe dodanie sporej - początkowo nawet stuprocentowej - ilości punktów zdrowia). Ponadto: możliwość wskrzeszania ciężko doświadczonych przez życie graczy (wystarczy zaprowadzić "ducha" bohatera na specjalną płytę i... z powrotem zebrać pozostawiony w miejscu śmierci ekwipunek), i... na tym koniec i kropka! Kropka.

HEXPLORE

I wreszcie... zakończenie

Na jednym z serwerów poświęconych komputerowej rozrywce, ściślej - w GameSpot spotkałem się z określeniem Hexplore jako role playing. Argh. Na oficjalnej stronie (www.hexplore.net) ktoś poszedł po rozum do głowy i nie próbując na siłę szufladkować Hexplore, nazwał go "action adventure role playing". I rzeczywiście - gdyby wziąć odrobinę "erpegie", dodać szczyptę "przygodówki", dokładnie wymieszać i wrzucić w wielki kocioł zupy zręcznościowej, wyszłoby dokładnie to coś, co niniejszym mam wątpliwą przyjemność recenzować. I... jest to co najmniej dziwne: sądząc bowiem po demie, w jakie miałem okazję pogrywać już jakiś czas temu, gra ta powinna (po prostu) być hitem! Teraz jednak, po kilku dniach ostrego pogrywania, czyli, jakby nie było, dysponując już odpowiednim bagażem doświadczeń, muszę z przykrością stwierdzić, że owo początkowo pozytywne wrażenie sprawiał zapewne fakt, że tamto... to było TYLKO demo! Innymi słowy: niewielkie, sensowne "przeglądowo" wymieszane klimatami dostępne wówczas plansze, wioska, w której można było porozmawiać (później ewenement), kilku wrogów, a więc i przejrzysta (choć "samorealizująca się") walka, no i przede wszystkim - skojarzenia z Ultimą VIII... A teraz w to wszystko wdarła się z impetem i niestety zdominowała wszystkie pozostałe czynniki beznadziejna nuda. Wygląda to tak, jak gdyby twórcy chcieli, nie zważając na skutki, podnieść liczbę "komputerogodzin" niezbędnych do jej ukończenia.

I udało się to im: rozwleczona akcja (której stałym motywem są walki z coraz to liczniejszymi przeciwnikami), konieczność łażenia w tę i z powrotem oraz praktycznie brak jakichkolwiek zmian - to wszystko skutecznie wydłuża rozgrywkę... ale i mocno zniechęca do poświęcenia grze kolejnych godzin... Hexplore nie ratuje nawet niezły engine + zoom (nazwany Voxel Rendering - "Voxlso"), obracana przestrzenna plansza (której jedyną słabostką jest ujęcie perspektywiczne), dobry dźwięk i naprawdę świetnie rysowane animacje pomiędzy krainami, posuwające akcję do przodu.

Krótko mówiąc: Nie wiem jak się stało, w którym oka mgnieniu... ale po prostu w pewnym momencie uznałem, że mam już szczerze dosyć patrzenia na Hexplore. Na długo. Być może - na zawsze... ■

Q-ACTION	**Producent:** Heliovisions/Infogrames
Wymagania: p100, 16mbram, 4xcdrom, w95	**Dystrybutor:** Mirage tel.(022) 6179321
Internet: http://www.hexplore.net	

INFO

Motor Mash

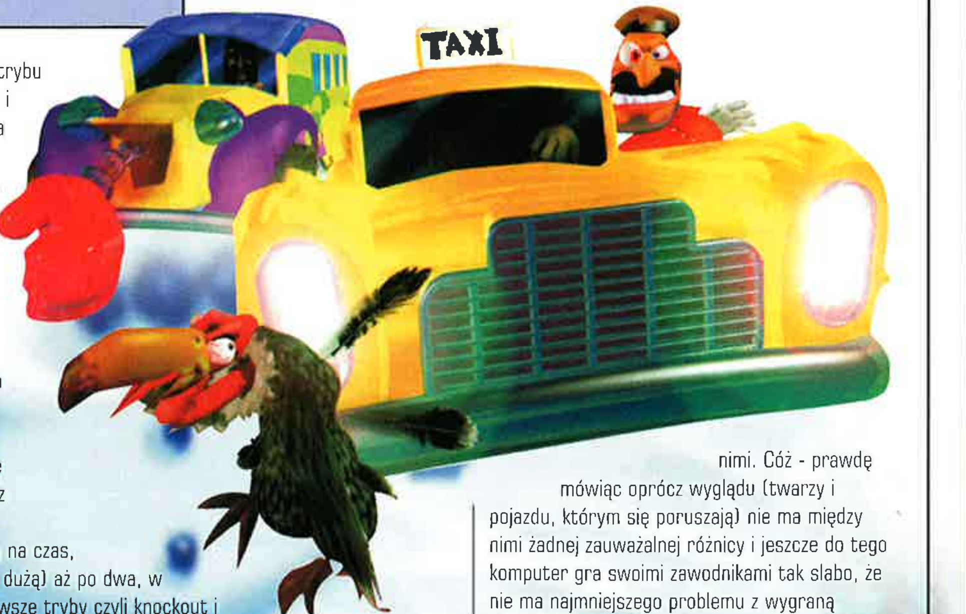
Wyścigi „samochodowe"

Właśnie wróciłem z krótkiego wyjazdu pod namioty i od razu w moje ręce trafiła gierka, dzięki której spokojnie przeszedłem z radosnego i beztroskiego życia obozowego do normalnej pracy. Giera ta to Motor Mash - pokręcone wyścigi samochodowe przypominające trochę słynne Micro Machines. Tak samo jak tam ścigamy się różnymi widzianymi z góry pojazdami po pokręconych, kolorowych i wesołych torach.

YASIU

Produkt ten, skierowany raczej do młodszych odbiorców (albo do starszych lubiących takie właśnie beztroskie gry), jest dziełem teamu Eutechnix dla znanej i cenionej firmy Infogrames. I prawdę mówiąc największą zaletą tej gry jest grywalność. No bo nie ma tam wspaniałej grafiki ani rewelacyjnego dźwięku. Pomysł i realizacja też w sumie nie są nowe. Ale tak to już jest, że jeśli odpowiedni ludzie zabiorą się do czegoś, to nie musi być to przebojem, żeby grało się dobrze - rzekłbym nawet, że bardzo dobrze, bo mnie trzeba było siłą odrywać od klawiatury.

Zaczyna się to wszystko prawie normalnie. Ładne, dynamiczne intro, które dzieciom na pewno wyda się śmieszne (jedyna jego wada polega na tym, że jest wyświetlane w rozdzielczości desktopu Windows, więc bywa czasem za małe) okraszone przyjemną muzyczką a potem menu - wprawdzie w niskiej rozdzielczości, ale w niczym to nie przeszkadza. Szczególnie, że jest zrobione z jajem... Opcji niby jest tu całkiem sporo, ale nikt nie powinien mieć problemu z połapaniem się w nich. Najważniejsze to, oprócz tych dotyczących grafiki, wybór trybu wyścigu, trasy i zawodników - a tych jest całkiem sporo. Ścigać można się w jednym z sześciu trybów, poczynając od tak podstawowego jak praktyka (którą można sobie spokojnie darować) przez pojedynczy wyścig, wyścig na czas, ligę (małą albo dużą) aż po dwa, w sumie najciekawsze tryby czyli knockout i team play.



W tym pierwszym cała zabawa polega na tym, żeby do mety dojechać jako jedyny, a nie jako pierwszy, czyli krótko mówiąc: na wyeliminowaniu przeciwnika. A praktycznie jedyną drogą, jaką można do tego dojść, jest droga militarna. Zbieramy po prostu na trasie różne bonusy, które następnie wykorzystujemy do anihilacji wroga. Oczywiście miłośnicy bardziej finezyjnych rozwiązań mogą np. wepchnąć przeciwnika do trąby powietrznej czy np. zepchnąć z trasy - krótko mówiąc można się bawić, jak kto lubi. Ale oczywiście nie ma jak rozgrywki drużynowe, czyli tryb team play. Umożliwia on czterem graczom (na dwóch komputerach) rozgrywkę drużynową podobną trochę zasadami do wyścigów żużlowych. To tyle na temat trybów gry, których jak widać jest całkiem sporo... Reszta to już właściwie klasyka - ilość graczy, liczba okrążeń, ewentualny wybór jednej z dostępnych tras (część jest na początku niedostępna). Oprócz tego pozostaje jeszcze wybór zawodnika i tu muszę powiedzieć, że Motor Mash trochę mnie zawiódł. Nie tyle może pod względem ilości zawodników, co pod względem różnic między nimi. Cóż - prawdę mówiąc oprócz wyglądu (twarzy i pojazdu, którym się poruszają) nie ma między nimi żadnej zauważalnej różnicy i jeszcze do tego komputer gra swoimi zawodnikami tak słabo, że nie ma najmniejszego problemu z wygraną nawet podczas pierwszej rozgrywki. Cóż - jak dla mnie jest to dość spora wada, ale skoro w Motor Mash mogą spokojnie grać dzieci, to wcale nie jest tak źle - po prostu starzy wyjadacze nie będą zadowoleni.

U dolu:
Wieńce laurowe, ładne samochody, tylko panienek brak.

Po tych wszystkich przygotowaniach czas przejść jednak do samej gry i zacząć się bawić. A zabawa jest naprawdę przednia - kolorowe plansze o wymyślnych kształtach, zabawne odgłosy i całkiem fajna muzyczka przygrywająca z kompaktu sprawiają, że gra się świetnie. Wprawdzie trochę do życzenia pozostawia grafika, bo nawet na akcelerowanej wersji nie jest ona super-hiper-rewelacyjna (ale zła też nie jest). Tyle tylko, że w dobie wygładzania wszystkiego, co się rusza, ostre krawędzie rzucają się w oczy. Ale przecież dobra grafika nie musi być konieczną cechą dobrej gry - tak jest w przypadku Motor Masha. Pomimo grafiki, która nie rzuca na kolana, giera jest przednia. Szczególnie rozgrywki, w których trzeba wyeliminować przeciwnika zamiast go prześcignąć. Każdy stara się, jak może, żeby dotrzeć pierwszy do miejsc, gdzie można znaleźć bonusy, a jak wiadomo taki wybonusowany zawodnik ma większe szanse od cieniasa... Dlatego zawsze trzeba być pierwszym - co jak już wcześniej powiedziałem - nie jest trudne.

Cóż, Motor Mash nie jest może rewelacją i przebojem też pewnie nie będzie (przynajmniej dla mnie), ale myślę, że powinien znaleźć sobie grono odbiorców, którzy będą z niego zadowoleni - a przecież o to w tym całym biznesie chodzi ;). Powodzenia na trasie!

Plusy:
- (dla malolata)-niski poziom trudności
- ładne trasy
- duży wybór opcji rozgrywki
- fajna ścieżka audio

Minusy:
- (dla konesera)-za niski poziom trudności
- grafika nie stoi na najwyższym poziomie (szczególnie jeśli chodzi o szybkość)
- pojazdy różnią się między sobą tylko wyglądem

Ocena: 6

Q-ACTION

Producent: Eutechnyx

Wymagania: Win 95/DOS, P133, 16MB

Dystrybutor: Ocean/Infogrames

Internet: http://www.ocean.co.uk

INFO

Xenocracy

Z archiwum X i nie tylko

Na blacie wygrzewa mi się właśnie Xenocracy, giera która miała być równie dumna jak Wing Commander czy Privateer 2. W marcowym numerze CDA spekulowaliśmy, że być może zdetronizuje wspomniane przeboje, a może nawet pstryknie w nos niepokonanego I-War. Czy tak się stało?

INQUISITOR

Xenocracy powstało za sprawą Grolier Interactive i SIMIS. Pierwsza z tych firm to znany wydawca... tytułów encyklopedycznych, natomiast SIMIS to niewielka grupa, o której mało było dotychczas słychać. Chłopaki usiedli jednak przy okrągłym stole i uzgodnili, że teraz będą robić grę, a dokładniej symulację kosmiczną. Nie mogę powiedzieć, że im się nie udało, ba! Gra jest nawet całkiem fajna i jeżeli damy sobie spokój z porównaniami do takich tytanów jak wymienione wcześniej, to na pewno można powiedzieć o Xenocracy same superlatywy. Zależy również kto będzie odbiorcą gry, bo właśnie w wypadku tej produkcji jest to bardzo istotna kwestia. Zanim jednak na dobre się rozpędzę, dwa słowa o historii, w którą właśnie wkraczamy z buciorami i śpiewem na ustach.

Akcja giery wybiega daleko w przyszłość, w Xenocracy nastało już szóste stulecie dziesiątego tysiąclecia. Człowiek już przed wiekami ujarzmił kosmos, a ludzkość w dawnych czasach założyła swe kolonie na Marsie, Merkurym i Venus. Tak jak Stany Zjednoczone zrzuciły w pradawnej historii paki angielskiej herbaty do oceanu, stanowiąc o swojej niepodległości, tak również nowe kolonie błyskawicznie wyzwoliły się spod protektoratu Ziemi. Z czasem nawet dawne więzy wygasły, aż wreszcie wybuchła wojna o dominację. Szereg konfliktów przeradzał się nieraz w otwartą wojnę, by znowu zamienić się w drobne potyczki gdzieś na orbicie. Okazało się jednak, że ludzie nie są jedyną wojownicza rasą w kosmosie. W chwili gdy wkraczamy na arenę, pojawiają się również Obcy, którzy oczywiście mają jeden, ale za to, jakże ambitny plan: pełna eksterminacja ludzkiego rodu! Wbrew pozorom nie chodzi im jednak o przestrzeń do życia ani nawet niewyczerpane złoża ludzkiego mięska. Niezwykłą wartość ma w owych czasach pewien minerał, który na szeroką skalę wydobywają ludzie, a który Obcym jest potrzebny tak, jak rybie woda. Lycosite, bo tak nazywa się ten pierwiastek, znajduje się na każdej z planet zamieszkanych przez ludzi, a pewne jego złoża są nawet dostępne na kilku z księżyców, gdzie również znajdują się bazy człowieka. Oczywiście wszędzie tam mają zamiar zawitać ufoki, by wypowiedzieć obecnym właścicielom prawo własności, a opornych przekonać, że życie i tak jest bez sensu. Ludzie, po kilku lekcjach udzielonych im przez Obcych, zdali sobie sprawę, że potrzebują zjednoczyć siły. Niedługo potem powstało UPN, czyli Organizacja Planet Zjednoczonych, której oddziały miały stawić czoła najeźdźcy. Właśnie w takiej chwili na arenę wkraczasz Ty, zostaniesz Wing Toucherem - dowódcą oddziałów, czyli faciem, od którego zależą losy tej wojny.

Xenocracy można rozgrywać w trzech trybach: Simulation, Arcade i Multiplayer. Niestety różnica między Arcade a Simulation jest niemal symboliczna. W Simulation możemy co prawda samodzielnie określić, wybrać ilość „zegarów" w HUD (wyświetlaczu przeziernym), posłuchać newsów czy wreszcie poczytać historię lub parametry statków kosmicznych i wyposażenia. Jeżeli jednak chodzi o prowadzenie statku kosmicznego czy poziom trudności, właściwie jest to taka sama zabawa jak w trybie Arcade. Na niekorzyść giery przemawia na pewno to, że pełne 30 misji w trybie Arcade udało mi się bez wysiłku ukończyć w dwa dni. Po chwili już byłem w „symulacji" i najbardziej zdziwiło mnie właśnie to, że oprócz drobnych, niemal „kosmetycznych" zabiegów, przyszło mi ponownie bawić się tymi samymi klockami i żołnierzykami. Misje są aż do bólu standardowe: ochrona konwoju, zniszczenie konwoju, zniszczenie bazy przeciwnika. W Wing Commanderze mogliśmy np. ratować pilota, który katapultował się po katastrofie, zaś kolejne misje okraszały świetne animacje. W Xenocracy zaserwowano nam natomiast szereg przeciętnych zdarzeń, które wymagają od gracza jedynie sprawnej ręki

Plusy:
- Bardzo interesujące projekty pojazdów
- Możliwość samodzielnego wyboru, zdefiniowania HUD'a
- Mnóstwo sampli, wiele kwestii oficera „w słuchawce"

Minusy:
- Słaba grywalność symulacji
- Przeciętnie zajmujące misje
- Za łatwa

Ocena: 7

trzymającej joya. Sama wojna jest jakaś nieprzekonywująca, wstawki filmowe ograniczono do dętych kwestii wypowiadanych przez aktorów, co wcale nie uprawdopodobnia konfliktu. Musicie samodzielnie wspierać się wyobraźnią, bo zamiast digitalizowanego filmu lub animacji, gdzie moglibyśmy zobaczyć wojnę na „własne oczy" jesteśmy zmuszeni słuchać suchej gadki facia lub kobity zezujących ze szklanego ekranu. Pewną pomocą miały być zapewne newsy, jednak tam z kolei postawiono przed nami stare, poczciwe radio. Nie przeczę, siła i ekspresja głosu jest na właściwym poziomie, jednak brakuje tu obrazu!

Małego pstryczka w ucho dostaną również osobnicy, którzy mają za nic prościutkie śmiganie w kosmosie i smażenie do wszystkiego, co lata w pobliżu. Brak stopniowania trudności gry zmusza do poważnego zastanowienia nad jej wartością dla takich specjalistów. Wracamy tu właśnie do podstawowej kwestii, czyli „dla kogo jest właściwie ta gra?" Już śpieszę z odpowiedzią. Jeżeli lubisz niezobowiązująco sobie postrzelać, rozwalić jakąś bazę i wynieść do nieba paru Alienów lub Piratów, to jest to gra dla Ciebie! Jeżeli jednak spodziewasz się po Xenocracy symulacji w rodzaju I-War, broń Cię Boże od tej giery! Mimo zaimplementowanych, pewnych dość charakterystycznych opcji z symulacji (np. możliwość komenderowania wsparciem), Xenocracy na pewno nie spełni oczekiwać fanów gatunku. Oczywiście pozostaje jeszcze cała gamma fajnych rzeczy, dzięki którym Xenocracy jest jednak pozycją godną

Zestaw szczegółowych danych uzyskanych od pilota Pirxa w trakcie inspekcji bazy na Ziemi przez niezależnego informatora wewnętrznego UPN

ZEZNANIA PILOTA PIRXA

CDA: Ile jest typów statków użytych w grze?
Pirx: 47

CDA: Ile jest typów jednostek pirackich?
Pirx: Pięć, oczywiście nie bierzemy pod uwagę baz pirackich i jednostek lądowych

CDA: Ile odmiennych typów jednostek kosmicznych posiadają Kosmici?
Pirx: 16

CDA: Ile typów wojennych statków posiada UPN? (United Planet Nations)
Pirx: 5

CDA: Iloma odmiennymi typami statków dysponują Ziemia/Mars/Merkury/Venus?
Pirx:16

CDA: Jaka jest totalna liczba modelów broni?
Pirx:20

CDA: Ile jest planet ?
Pirx: Cztery wewnętrzne, pięć zewnętrznym

CDA: Jakieś Księżyce?
Pirx: Łączna liczna naturalnych satelitów: 59

LAKONICZNE PYTANIA DO OFICERA TECHNICZNEGO

CDA: Ile misji przyjdzie wykonać ?
I oficer: 30 misji

CDA: Komendy w intercomie?
I oficer: Tak. W sumie 125 minut głosów w FTV

CDA: Ile jest sekwencji filmowych FMV?
I oficer: 250 minut

CDA: Aktorzy?
I oficer: Tak, ośmiu aktorów angielskich

CDA: Ilu graczy w sieci?
I oficer: 8

CDA: Ile odmiennych typów misji?
I oficer: 20

RAPORT DODATKOWY (wg. załącznika ANQ 2129)

- 18 odmiennych typów budynków
- 8 odmiennych konstrukcji pojazdów i wozów bojowych (naziemnych)
- Ponad 5 tysięcy sampli dźwiękowych dla FX i WOS audio

PRZYGOTOWANO 15 IX 10600
CENZURA WOJSKOWA: RO 207

zastanowienia i to właśnie one ratują dobre imię gości z Grolier i SIMIS. Przede wszytkim w oczy rzuca się niesamowita i niepowtarzalna stylistyka kosmicznej floty (i to zarówno ziemskiej jak i „ufockiej"). Niedościgniona kolory i kształty, których nie powstydziliby się mieszkańcy rafy koralowej niemal ocierają się o kicz, jednak zachowują swoją klasę i pozwalają długo sycić oczy własnym wyglądem. Inna sprawa, że niekiedy szczęka aż klapie w złości, gdy widzimy, że jakiś „galeon" dźwiga na sobie potężne śmigła, którymi zdaje się miele... no nieeee! litości! Chyba nie próżnię! Nic to, widać ciasny umysł nie rozumie tak zaawansowanej technologii. Jeżeli popatrzycie sobie na kosmos, w którym tonie nasza jednostka, również długo nie będziecie mogli wyjść z podziwu. Pamiętam jeszcze, jak wiele lat temu na nieodżałowanej Amidze oglądałem zdjęcia Mgławicy Andromedy. Bajeczna gra świateł i kolorów. Dzięki zaawansowanej technologii Icarus miałem podobne przeżycia. Nebule (obłoki gazu), refleksy światła i jaskrawe promienie bijące od gwiazd. W sumie bardzo to miłe i nadzwyczaj pociągające (chociaż ciut bajkowe). Nieco odmiennie prezentują się planety. Oczywiście każda jest w trochę innej tonacji, spowijają ją po prostu mgły innego koloru, ale też podobne są do siebie jak dwie krople wody i jedynie ustawienie dość skromnych kompleksów budowlanych jest zdecydowanie odmienne.

Dwa słowa o multiplayerze. Xenocracy świetnie nadaje się do gry w sieci. Ponieważ gra jest dynamiczna i szybka, boje są prawdziwe okrutne, ale i dla strategów pociągające. Ośmiu graczy, którzy mogą zaszaleć z wykorzystaniem protokołu Direct Play, zagra zarówno w trybie Deathmatch jak i Team Play. Szczególnie druga opcja, kiedy można toczyć bitwy całymi drużynami znakomicie się redaktorom CDA podobała ;)

Xenocracy jest grą nierówną. Dzieje się tak przede wszystkim dlatego, że niedopracowano trybu Simulation. Gdyby był nieco lepszy, grze należałoby się nawet dziewięć punktów, wymienione wady zaniżają jednak końcową ocenę, chociaż przypo-minam, że dla zwolenników strzelanek będzie to świetna propozycja. Swoją drogą w kilku poważnych, zagranicznych magazynach komputerowych Xenocracy dostała bardzo zróżnicowane noty... ■

CD-ACTION	**Producent:** Simis/Grolier Interactive
Wymagania: Win 95, P 133, 16 MB RAM, SVGA, 2MB RAM (3D Accelerator) Direct X 5, 4 x CD ROM	**Dystrybutor:** IPS tel.(022) 6422766
Internet: http://www.grolier.co.uk	

INFO

MechCommander

Battletech w czasie rzeczywistym

Figurkowe systemy bitewne nie mają jakoś szczęścia do komputerowych adaptacji. Do tej pory takowych doczekał się jedynie Warhammer Fantasy Battle i Epic 40k (w sumie trzy gry). Na szczęście producenci najwyraźniej się obudzili i do wyżej wymienionych dołączają kolejne produkty będące bezpośrednimi lub choćby przybliżonymi adaptacjami znanych gier bitewnych.

LORD Y

Jedną z takich produkcji jest nowa gra Microprose - Mech Commander. Produkt firmowany przez Fasa Interactive pozwala się domyślić, że gra oparta jest na systemie Battletech. Zresztą zapowiadaliśmy ją ostatnio w dziale „w produkcji". Po długotrwałych zmaganiach z finalną wersją przyszedł czas na podzielenie się wrażeniami.

Zacznijmy od początku. Fabuła gry zbudowana jest na bazie autentycznego Battletecha i rozgrywa się w świecie tegoż systemu (Battletech Universe). Planeta Port Aurthur należąca do Inner Sphere (my) atakowana jest przez wojowniczych najeźdźców - The Clan. Naszym zadaniem jest odbicie jej i likwidacja baz klanu w składającej się z trzydziestu misji kampanii. Kampania składa się z pięciu operacji po sześć misji każda i rozwija się niestety w klasyczny - liniowy sposób. Mianowicie niewykonanie jednej misji powoduje niemożność wybrania innej, a reklamowany przez producentów „dynamiczny rozwój fabuły" to tylko slogan nie mający wiele wspólnego z rzeczywistością. No cóż - pastwienie się nad fabułami to mój nałóg i ktoś w redakcji musi to robić (o ile producenci gier przejmują się opiniami recenzentów, bo niekiedy wydaje mi się, że wręcz przeciwnie). Na szczęście fabuła to jedyna mierna część gry i dalej jest już znacznie lepiej.

U góry i u dołu: **Mech Commander jest śliczny. Niezależnie od tego, czy patrzymy na intro, czy też na samą grę. Znaczna poprawa po „Różowych Misiach" z X-Com 3.**

Doskonałe wrażenie robi grafika. Wektorowe, trójwymiarowe plansze pokryte efektownymi teksturami sprawiają, że aż chce się walczyć. Pole walki urozmaicone jest szczegółami w postaci drzew, kamieni, budynków a nawet stert śmieci czy wraków samochodów. Wszystkie (no prawie) elementy otoczenia można „przemodelować" za pomocą salwy z działek albo po prostu spacerując po nich. Potęgę mechów odczuwamy w pełni, kiedy nasza maszyna kroczy majestatycznie, miażdżąc po drodze drzewa i tratując płoty (odgłosy tych zdarzeń są wyjątkowo realistyczne), co zupełnie nie przeszkadza jej w marszu a nawet nie zmniejsza jego tempa. Tratować można również piechotę przeciwnika, ale już np. stratowanie opancerzonego samochodu jest niemożliwe (ciekawe dlaczego?). Zdarzeniom podczas bitwy towarzyszą dopracowane efekty wizualne (wybuchy, smugi za pociskami, ślady po tychże itp.). Najciekawiej prezentuje się to w przypadku mechów, których animacje są naprawdę doskonałe. Co ciekawe, na prawie każdym podłożu mechy zostawiają widoczne ślady, a po celnym strzale możemy zobaczyć, jak wrogiej maszynie odpada np. „ręka". Oglądać to wszystko możemy w dwóch trybach - przybliżonym i oddalonym. W praktyce jednak tryb „przybliżony" nadaje się wyłącznie do ściągania screenów, gdyż za powiększeniem idzie mniejszy obszar pola walki widoczny na ekranie co z kolei uniemożliwia np. optymalne wykorzystanie broni dalekiego zasięgu. Widok oddalony jest o wiele wygodniejszy, przy czym grafika nie traci nic (albo traci niewiele) ze swej jakości, a walczy się zdecydowanie wygodniej. Dlatego tryb przybliżony zdecydowanie odradzam, z jednym wyjątkiem - kiedy mamy ochotę podziwiać pracę grafików (a jest co podziwiać). Zresztą sztuką samą w sobie jest nie tylko grafika pól bitewnych, ale nawet interface. Jednocześnie bogaty w szczegóły graficzne i wygodny, a co ważniejsze - funkcjonalny. Nie zawsze udaje się autorom połączyć wszystkie te cechy, a tutaj wygląda to wręcz idealnie. Do tego każde z poleceń da się wywołać skrótem klawiszowym, które to skróty również zalanowane są tak, by ich użycie mogło być odruchowe (bez konieczności uważnego wyszukiwania na klawiaturze np. kombinacji z+p+F12).

Pora na rekwizytornię. Podczas gry ogółem dostępnych jest osiemnaście rodzajów mechów, przy czym dziesięć z nich to nasze maszyny, które można zakupić w przerwie między misjami, a reszta - sprzęt klanu, zwykle dużo lepszy od naszego, przy czym również możliwy do wykorzystania. Dla niezorientowanych w systemie Battletech należy słów kilka powiedzieć o mechach. Otóż zasadniczo podzielone są na trzy kategorie wagowe: light, medium i heavy, co oznacza odpowiednio 27-35 ton, 45-55 ton a w ostatniej kategorii 60 ton i więcej. Oprócz takiego podziału każdy mech produkowany jest w trzech wersjach oznaczonych literami A, W i J. Mechy typu A mają dodatkowo (w stosunku do wersji „podstawowej" rozbudowany pancerz (armor), W - to więcej broni (weapon) kosztem pancerza a J oznacza wbudowane silniki skokowe (jump jets). Każdy mech może przenosić trzy typy broni rozróżniane ze względu na zasięg (short, medium i long) przy czym ilość broni determinowana jest jej ciężarem oraz typem mecha. Jeżeli już jesteśmy przy broni, to możemy korzystać zarówno ze sprzętu własnego, jak również zdobytego podczas walk z klanem, przy czym może to być zarówno broń ze zdobytych mechów jak i przejętych podczas misji kontenerów. Poprzez zakupy dostępne jest szesnaście rodzajów broni, cztery typy sensorów i urządzenie zakłócające ich pracę i dla całej tej listy (prawie) dostępne są klanowe odpowiedniki. Podczas misji oprócz mechów wykorzystywać możemy również pięć typów pojazdów - samochód zwiadowczy (nieuzbrojony, wyposażony w podstawowe sensory), lekki czołg rozpoznawczy (również wyposażony w sensory, ale także w lekkie działko), pojazd naprawczy (uzupełnia również amunicję), stawiacz min oraz „minesweeper" czyli likwidator tychże. Z pojazdów podczas misji przydają się praktycznie wyłącznie stawiacz min i pojazd naprawczy. Musimy jednak korzystać z nich z rozwagą, bowiem raz wystawione do bitwy są stracone - nie zbieramy ich po skończonej walce, nawet jeśli nie zostały w jej trakcie trafione. Dość dziwnie rozwiązana jest kwestia zbierania pokonanych mechów z pola walki tzn. jest to kwestia przypadku i szczęścia. Nie ma określonego rozkazu nakazującego naszym mechom zbierać wraki z pola bitwy, a po prostu po jej zakończeniu dowiadujemy się, które z pokonanych maszyn udało się zebrać.

Znacznie lepiej było to rozwiązane w recenzowanym niedawno Cyberstorm. Ogółem zresztą, skoro padło już porównanie do Cyberstorma, to warto zaznaczyć, że w porównaniu z nim rekwizytornia MechCommandera jest raczej uboga. Zresztą ogólnie cała gra mogłaby być niewielkim wycinkiem Cyberstorma. Dziwi mnie to, bowiem największym problemem jest chyba stworzenie engine'u, a dodawanie do niego kolejnych obiektów powinno być już proste. Zwłaszcza, że nie trzeba było wcale ich wymyślać - archiwa Fasy powinny wystarczyć nie tylko na dorównanie, ale nawet pobicie Cyberstorma pod względem rekwizytorni.

Słów kilka o misjach: jak już napisałem, kampania podzielona jest na pięć operacji po sześć misji każda. W każdej misji możemy stworzyć maksymalnie trzy grupy uderzeniowe (lance) po max. cztery mechy w jednej, co jak łatwo obliczyć daje limit maksymalnie dwunastu mechów na misję. Przy tym nie jest to jedyny limit. Do niektórych misji można wystawić tylko określoną liczbę lanc (jedna, dwie), a na dodatek wprowadzono również limit wagowy tzn. nawet, jeśli dostępne są dwie lance, to przy limicie 200 ton za nic nie wystawimy ośmiu mechów - nawet tych klasy light.

Przed każdą misją czeka nas czytelny briefing, niekiedy z podpowiedziami na co należy w danej misji zwrócić szczególną uwagę. Jeśli chodzi o grywalność misji, to są one zaplanowane dość ciekawie. Nie oparte na jednym schemacie nie pozwalają na znudzenie w połowie kampanii, jak zdarzyło mi się już przy kilku ostatnich RTSach. Stopień trudności jest bardzo różny - od misji ekstremalnie łatwych, do prawie niemożliwych do wykonania. Co ciekawsze nie jest to zrobione w ten sposób, że „im dalej", tym trudniejsze misje. Praktycznie misja elementarnie prosta może pojawić się zaraz po prawie niewykonywalnej. Ciekawostką jest, że pomimo AI nie rzucającego na kolana (tzn. AI nie jest złe - wręcz przeciwnie, ale też nie reprezentuje nic wybitnego) każdą misję można przejść, nie poszukując wcześniej jedynego możliwego schematu. Niektóre misje są typowe dla tego typu gier - zniszcz siły wroga, przechwyć transport itp. ale niektóre wprowadzają urozmaicenia. Np. od czasu do czasu pojawia się limit czasowy albo np. musimy zdobyć bazę wroga, a następnie bronić jej przed próbami odbicia. Zdobywanie budynków jest zresztą ciekawostką, dzięki której MechCommander zyskuje (ale tylko w tym jednym) znaczącą przewagę nad Cyberstormem. Na przykład przejęcie wieży kontrolującej działka powoduje, że zaczynają one strzelać do wroga a zdobycie kwatery głównej (HQ) odkrywa przed nami położenie na mapie wszystkich kontenerów z uzbrojeniem. Po wykonaniu misji otrzymujemy odpowiednią gratyfikację. Za wykonane zadania (objectives) przyznawane są RP (resource points), za które możemy dokonywać zakupów, napraw itp. natomiast mechwarriorzy („kierowcy" mechów) otrzymują punkty doświadczenia, choć nie dosłownie. Mianowicie każdy z nich opisany jest czterema przedstawionymi graficznie współczynnikami (strzelanie, pilotaż, skanery, skakanie) determinującymi jego możliwości w poszczególnych dziedzinach. Np. do mecha typu J (z silnikami skokowymi) najlepiej przydzielić pilota z dużą umiejętnością jumping itd.). Po wykonaniu misji u każdego pilota wzrastają te ze współczynników, które efektywnie wykorzystywał on w trakcie misji.

Dosyć trudno przychodzi mi ogólne podsumowanie MechWarriora. Z jednej strony jest on dużo lepszy od zachwycającego mnie ostatnio Cyberstorm 2 pod prawie wszystkimi względami - dużo lepsza grafika zarówno pól bitewnych, jak i mechów czy nawet interfejsu, lepsza grywalność i zadania podczas misji itp. ale przy tym wszystkim znajdzie się również kilka argumentów przeciwko. Pierwszym z nich jest fakt, że MechCommander rozgrywa się wyłącznie w czasie rzeczywistym, co nie zawsze daje czas na wykorzystanie pełnych możliwości mecha. Przy tym warto nadmienić o jednej istotnej wadzie, którą napotkałem podczas walki. Otóż jeśli każemy mechowi atakować, nie precyzując, jakiego zasięgu broni ma użyć (właśnie przez czas rzeczywisty zmienia się to z sekundy na sekundę), używa on zawsze najsilniejszej broni. Wbrew pozorom nie jest to zawsze najwygodniejsze, bowiem jeśli np. mech posiada jedną potężną broń dalekiego zasięgu a resztę bliskiego, to wykonywanie przez niego rozkazu ataku wygląda następująco: oddala się od przeciwnika, strzela z broni dalekiego zasięgu, po czym podchodzi i strzela z pozostałych. Czynnosci te zużywają dość dużo czasu, z którego oczywiście korzystają jednostki przeciwnika nie mające takich problemów. Jedynym rozwiązaniem tej sytuacji patowej (oprócz zignorowania jej) są mechy „branżowe" wyposażone wyłącznie w broń jednego typu.

Ogólnie niedostatków jest niewiele i drobnych, ale MechCommander pozostawia jakiś niedosyt. Wynika to przede wszystkim z niewielkiej ilosci misji i ubogiej rekwizytorni, a także z irytującej bezsensowności niektórych z tych niepozornych braków. Nie zmienia to jednak faktu, że ogólnie gra jest dosonała i na dziewiątkę z pewnością zasługuje, toteż niniejszym taką właśnie ocenę jej wystawiam. ■

Plusy:
- grafika
- zasady oparte na Battletechu
- grywalność

Minusy:
- uboga rekwizytornia

Ocena: 9

CD-ACTION

Producent: Microprose/Fasa Interactive

Wymagania: P133, Win 95, DirectX 5.0, 32MB RAM, 4X CD-ROM, SVGA, karta muz

Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766

Internet: http://www.mechcommander.com

INFO

Incubation: The Wilderness Mission

Scay'Gerowie oczekują...

Kto nie lubi gry Incubation? Ręce w górę... i pod ścianę, bo nie zasługujecie, by żyć... ;). No co tu kryć, ta gierka to jeden z naszych redakcyjnych faworytów (Srebrna Gra Roku 1997, jakby ktoś nie pamiętał) i nadal lubimy sobie w nią "popykać", bo ma w sobie COŚ. Problem był tylko w tym, że praktycznie większość misji przechodzimy już z zamkniętymi oczyma i nawet dodatkowe darmowe levele do trybu Instant Action, rozpowszechniane przez Blue Byte (były na naszych kompaktach) nie na długo wystarczyły redakcyjnym maniakom.

MAC ABRA

Sami twórcy, w wywiadzie prezentowanym na łamach CDA, twierdzili, że nie zamierzają tak szybko pogrzebać tej znoszącej złote jajka kury. I wcale im się nie dziwimy; nawet jesteśmy za to wdzięczni, bo dzięki takiemu postawieniu sprawy możemy dziś pograć sobie w Incubation: The Wilderness Mission. Tak jest, ten zapowiadany gromko dodatkowy zestaw misji trafił pod strzechy naszej redakcji. I (co się rzadko zdarza) nieomal doszło do bójki pomiędzy kilkoma chętnymi do przetestowania go recenzentami. Naprawdę musiałem użyć wszystkich swoich wpływów (w tym kilku wrednych dźwigni na łokcie), by wytłumaczyć Allorowi, Gem.ini'emu i całej reszcie towarzystwa, że to jest moja działka. Ale mniejsza o nasze wewnętrzne redakcyjne rozgrywki... I tak nie zrozumiecie, co to dla mnie znaczy, gdy na przykład taki Peter Pan grzebie swoimi tłustymi paluchami w moich ulubionych programach ;).

Znów powracamy na planetę opanowaną przez zmutowane (choć nie z własnej winy) krwiożercze monstra. Okazuje się, że Scayra jest tak bogata w rozmaite surowce, że odpowiednie władze doszły do wniosku, iż mutanty nie są aż tak bardzo uciążliwe i groźne, by nie można było sobie z nimi koegzystować lub wytępić ich do nogi. A rzeczą żołnierzy jest słuchać rozkazów oraz zabijać i dać się zabić w imię Wyższych (choć często głupich) Celów. Zatem - welcome back, panowie. Dopiąć pasy, zgasić pety i słuchać, co ma Wam sierżant do powiedzenia. Czeka na Was około 50 misji (wow!, to dużo więcej niż w oryginalnej wersji gry!) w trybie kampanii i 10 w Instant Actions (naturalnie można nadal grać przez sieć itp.). To nie koniec atrakcji, żołnierze! Nie zdradzę jednak, co jeszcze znajdziecie w pudełku z grą (sprawdźcie sami...). Właściwie to chciałem o czym innym. Wiruski, które doprowadziły do "monsteryzacji" mieszkańców Scayry, nadal nie straciły swej zjadliwości, czego efektem są narodziny kilku dodatkowych potworków. Na szczęście w dużym stopniu równoważy to zupgrade'owane przez twórców wyposażenie marines - czyli nowa broń, bo reszta ekwipunku nie uległa zmianom ani wzbogaceniu. Nawiasem mówiąc, o ile nie można narzekać na ilość i jakość misji, to Blue Byte wyraźnie poskąpił grosza na wzbogacenie ekwipunku naszych komandosów. Zresztą dokładniejszą charakterystykę wszystkiego, co zmieniło się w grze, znajdziecie w tabelce.

O ile akcja Incubation toczyła się zasadniczo w podziemiach i "nadziemiach" :) miasta, w Wilderness Mission sytuacja jest dużo lepsza. Miasto, jakieś śmieciowisko (?), dżungla, ruiny - to tylko część miejsc, które będziemy musieli odwiedzić. Co gorsza czyhają tam na nas rozmaite pułapki, których ze świecą byłoby szukać w pierwotnej wersji gry. Specyficzne miotacze ognia, "przedmuchujące" co turę wybrane sektory mapy czy laserowe promienniki oczekujące na pechowców przy np. zamkniętych bramach zmuszą Was do poważnego główkowania i planowania poruszeń swoich żołnierzy z precyzją bliską operacjom neurochirurgicznym! (Kontakt tak z ogniem jak i laserem naturalnie kończy się zejściem danego nieszczęśnika; ale ponieważ tyczy się to także wroga, to można pięknie wykorzystywać pułapki jako broń defensywną, oszczędzając w ten sposób wiele cennej amunicji). Nie wspominając już o tym, że nowi wrogowie są jak ból w...

Nowi przyjaciele:

• Tea'Ther - odmiana Scay'Ger. Jest szybszy (potrafi bez trudu atakować - i to naprawdę groźnie - oraz poruszać w czasie jednej tury na spory dystans). Ekstremalnie niebezpieczny w bliskim kontakcie.

• Bea'Ther - dość dziwny w sumie pajączkowaty osobnik; zasadniczo jest nieagresywny... ale tylko do momentu, gdy go zaatakujesz. Wtedy pokazuje na co go stać - a stać go na wiele.

• Bea'Coo - bardzo przykry insekt, szczególnie gdy dasz mu podejść na bliski dystans. W momencie śmierci eksploduje kwasem, zabijając wszystko, co znajdowało się w pobliżu.

• Gore'Coo - znany też jako "Einstein", a to z racji sporej - jak na mutanta - inteligencji. Drań potrafi otworzyć zamknięte drzwi, a co gorsza dźwiga naprawdę porządną broń, bijącą (celnie) na wielki dystans. Na szczęście nie jest zbyt szybki.

najbardziej mięsistej części Waszych pleców i potrafią nieźle uprzykrzyć życie tym, którzy jeszcze do tej pory jakimś cudem nie są martwi. Parę misji (na szczęście nie tych na początku) jest po prostu na tyle trudne, że jeden głupi ruch na starcie - i właściwie możecie spokojnie zaczynać od nowa, szkoda Waszych nerwów i czasu na próby kontynuacji. Na szczęście przeciętny poziom trudności jest ustawiony sporo niżej (ale nie nisko... powiedziałbym, że ciut wyżej niż w oryginale) i tym samym można tę grę przejść uczciwie, bez cheatowania czy mieszania w save'ach, nawet jeśli nie jesteśmy jakimiś gigantami strategii. Kilka trudnych leveli pełni tu rolę pikantnych przypraw, zaostrzających apetyt na resztę "dania". Zresztą istnieje przecież wybór stopnia trudności gry...

Z braku miejsca nie będę się rozwodził nad grafiką, efektami, speechami, itp. Nie są one ani gorsze, ani lepsze niż ich odpowiedniki w Incubation - co należy czytać "są ekstra", bo czego jak czego, ale braku atrakcji wizualnych (vide: aktywna kamera!) czy dynamizmu, tej grze zarzucić nie sposób. Klimat jest równie gęsty jak przedtem, przyjemność gry nadal ogromna, a posiadacze akceleratorów mogą już zacząć cmokać z zachwytu (spoko, gra chodzi giteśnie i bez nich). No i wbudowany edytor misji, który powinien zaspokoić tych, którym ciągle mało eksterminacji Scay'Gerów & friends... Gdyby nie wspomniane już "macosze" potraktowanie ekwipunku komandosów, to powiedziałbym, że jest to pack-ideał. A tak powiem, że jest to produkt na uczciwą szkolną piątkę, czyli w naszej skali: 8/10. Każdy, kto skusił się na Incubation, nie będzie żałował, że dokupił ten zestaw. Warto!

CD-ACTION	**Producent:** Blue Byte
Wymagania: P-133, 16 Mb Ram, SVGA, karta muz, Win'95, DirectX, CDx4	**Dystrybutor:** CD Projekt tel.(022) 250703
Internet: http://www.bluebyte.com	

INFO

DEMO NA CD 07/98 CD-ACTION

Edytor

- wbudowany w grę edytor, o stosunkowo prostym interface, umożliwia tworzenie własnych leveli. Spróbuj, to nie boli! A może przyślecie nam swoje własne levele? Z chęcią zamieścimy je na CD.

Plusy:
- dobrze, że jest
- sporo misji
- dodatkowi wrogowie i wyposażenie
- edytor misji
- nowe (graficznie) lokacje
- zróżnicowany poziom trudności misji

Minusy:
- stosunkowo niedużo nowych elementów wyposażenia

Ocena: 8

Nowe zabawki:

- Chain Saw - ehm, piła łańcuchowa, wiadomo do czego służy. Wspaniała broń na bliski dystans, znacznie lepsza od bagnetów, szczególnie w kontakcie z większymi stworami.

- Enhanced Laser Gun - ulepszony laser. Silniejszy niż poprzednia wersja (ale również bardzo szybko się przegrzewa). Nie wymaga amunicji. W trybie "B" pozwala na... przejęcie kontroli nad trafionym wrogiem! Wprawdzie nie jest to zbyt często możliwe w praktyce (wróg musi przedtem dostać mocno w kuper) ale jak już dojdzie co do czego...

- Mine Thrower Enhanced - bije na dalszy zasięg i ma większą siłę rażenia niż jego przodek. Idealny do eliminacji dużych grup wroga. W trybie "B" pozwala stworzyć... eksplodującego i szybkiego biomechanicznego pająka, którego możemy kontrolować w następnej turze i w odpowiednim momencie zdetonować.

- Light Plasma Gun - mniejsza wersja znanego z poprzedniej części Plasma Guna. Do jego obsługi wystarczy zaledwie połowa skill-points, których wymagał Większy Brat. A ponadto broń wyposażona jest w bagnet, co często jest bardzo przydatne. No i nie wymaga amunicji. Osobiście - moja ulubiona.

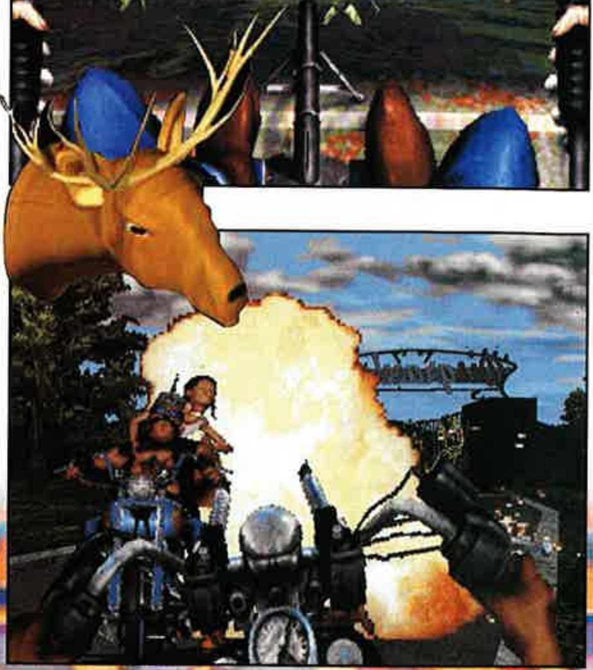
Closer

Redneck Rampage Rides Again

Krucjata w gumofilcach

Generalnie nie należę do osobników przepadających za grami FPP i choć zdaję sobie sprawę, że jest to pogląd mniejszościowy, to bynajmniej niezupełnie odosobniony. Zdarzają się jednak gry, które potrafią zainteresować (choćby na chwilę) nawet zagorzałego wroga FPP. Do takich wyjątków należał z pewnością Redneck Rampage - strzelanka utrzymana w klimacie prowincjonalnego buractwa, z tym, że nie naszego lokalnego (to by dopiero była gra:)), ale amerykańskiego. Niezorientowanym niniejszym wyjaśniam, że "redneck" oznacza dosłownie "czerwone karczycho" co jest w USA pogardliwym określeniem farmerów z oddalonych od cywilizacji farm w południowych stanach.

LORD Y



Przypomnijmy. Fabuła gry opowiadała o nieszczęsnym farmerze Leonardzie, któremu kosmici ukradli świnię Betsy. Leonard wraz z przyjacielem Bubbą z pianą na ustach i rykiem "revenge!!!" wyrusza mścić się na Obcych, a po drodze na wszystkim, co podejdzie pod lufę, pokrzepiając się po drodze galonami bimbru. Naszych bohaterów żegnamy w chwili, gdy odlatują oni zdobytym na Obcych statkiem kosmicznym.

Zakończenie wskazywało, że na pewno zetkniemy się jeszcze z przygodami naszych herosów w gumofilcach. I okazało się, że przekonanie to było jak najbardziej słuszne. Redneck Rampage Rides Again rozpoczyna się w chwilę po starcie statku kosmicznego i wylocie ponad atmosferę. Chłopaki, wykorzystując swoje "potężne" pojęcie o nawigacji kosmicznej i obsłudze statku, trafiają prosto w i tak już ciężko doświadczoną przez los stację Mir. Skutkiem tego wydarzenia statek ląduje awaryjnie na środku Pustyni Skalistej, gdzieś w oddalonym od cywilizacji zakątku USA (a problem stacji Mir zostaje radykalnie i ostatecznie rozwiązany :)). Teraz trzeba powrócić do domu...

Powracać będziemy przez czternaście nowych leveli, diametralnie zwiększonych w stosunku do tych z "jedynki" i sporo (przynajmniej, jeśli chodzi o te początkowe - później poziom się wyrównuje) trudniejszych. Na szczęście jednak w zorientowaniu się w sytuacji pomagają dwa tryby mapy: pierwsza klasyczna, jak w Doom, tylko, że zamiast czarnego podłoża mamy normalne podłogi koloru takiego, jakie są w rzeczywistej grze. (Gra w takim trybie zmienia się w coś w rodzaju mocno "sprymitywionego" Mageslayer - widzimy teren z góry, a w centrum ekranu przemieszcza się nasz bohater) oraz mapa "przezroczysta", przez którą widać normalne środowisko gry. Przy tym oba tryby mocno się przydają, tyle że (co zrozumiałe) każdy w innych okolicznościach. Oczywiście główne założenia Rednecka pozostały takie same. W dalszym ciągu odżywiamy się alkoholem i paszą dla zwierząt, a z wachlarza dostępnych broni wybierać możemy np. między wygiętym łomem, grabiami, a kurczakami (!) nafaszerowanymi dynamitem. Ciekawą bronią jest beczka prochu. Sama w sobie nie robi nic, ale po rzuceniu jej do pokoju pełnego przeciwników można do niej strzelić (albo liczyć, że zrobi to któryś z nich), a wtedy panowie będą mieli niespodziankę. Z dodatkowych atrakcji można też popływać "bagnołazem" czy jak to nazwać (trudno o polski odpowiednik) oraz pojeździć motocyklem, przy czym oba pojazdy mają zainstalowane stanowiska ciężkich karabinów maszynowych, co pozwala zapewnić mijanym ludziom wiele "rozrywki".

Dość interesująco prezentuje się też lista nowych przeciwników, jakich napotkamy po drodze. Cytując za producentami: "Billy Ray Jeter, Skinny Old Coot, Daisy Mae, Bikers, Pigs, Cows, Jackalopes and maybe even an Elvis sighting or two". Zabijanie świń i Elvisów (nie

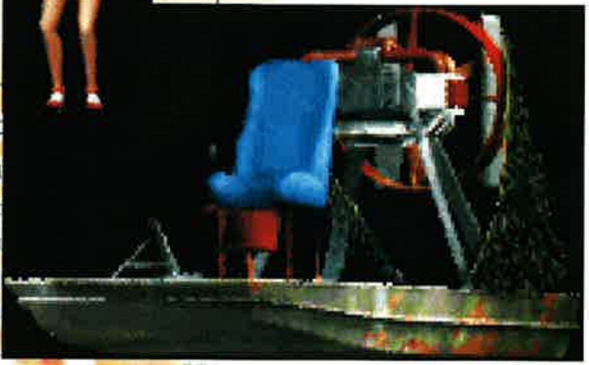
wspominając o zagadkowym "jackalope" który wygląda jak rogaty zając) może dać dużo więcej radości, niż mordowanie zupełnie dla mnie obcych Enforcerów i tym podobnego towarzystwa. I gracz czuje się jakoś pewniej, gdy widzi na celowniku rowerzystę zamiast shamblera (oczywiście żartuję, a zresztą sama gra przedstawia to tak absurdalnie, że nie ma mowy o żadnym "naklanianiu do przemocy" i tym podobnych fobiach).

Część elementów otoczenia daje się "przemodelować" dzięki naszym strzałom, ale nie dotyczy to wszystkich elementów, przy czym logika, jaką kierowali się twórcy decydując, co można rozwalić, mocno mnie dziwi. Na ścianach i obiektach stałych po każdym strzale pozostają dziury po kulach, ale nie służą one niczemu oprócz ozdoby (nie można np. za ich pomocą zrobić gustownego wejścia, nawet jeśli ściana jest z cienkich desek, a my używamy broni ciężkiego kalibru). Z obiektów "zniszczalnych" najwięcej jest szkła, tablic i sprzętu elektronicznego, ale już np. strzelanie w krokiew czy inny, równie delikatny element otoczenia nie powoduje żadnego rezultatu. Zresztą w Rednecku w ogóle strzelanie nie jest zbyt precyzyjne w porównaniu np. z Quake (nawet z jedynką - nie ma to nic wspólnego z grafiką, po prostu kule lecą jak chcą), a bynajmniej nie ułatwia go niemożność podniesienia głowy (page up) na stałe. Po naciśnięciu wymienionego klawisza i przytrzymaniu go, głowa podnosi się najwyżej jak może, a po puszczeniu natychmiast powraca do pozycji "klasycznej". Jeśli chodzi o mechanikę, to więcej zastrzeżeń nie mam. Ale w sumie te związane ze strzelaniem nie są aż tak straszne i ostatecznie da się je przeżyć.

Problemem dużo większym jest grafika.

Nie chodzi tu bynajmniej o pikselozę, gdyż RRRA (ciekawie wygląda ten skrót) tak, jak swój poprzednik oferuje rozdzielczości od 320x200 (nie da się grać) do 1600x1200 (też się nie da, ale to dlatego, że komputer nie wyrabia). Nie zastaniemy tu natomiast pełnego trójwymiarowego świata rodem z Unreala czy nawet Quake'a 1. Jest to po prostu (jak to zresztą określili sami autorzy) "Duke killer" tzn. gra typowo "djukowa", ale i od Duka'a lepsza. Zresztą sami twórcy napisali na swojej stronie: w świecie Rednecka Vodoo to czarna magia, akcelerator to pedal (gazu:)) w Fordzie 58, a prawdziwe 3D zobaczysz tylko w okularach do trójwymiarowych komiksów (jakiś czas temu sprzedawali takie w kioskach za grosze - papierowe okulary z foliowymi "szybkami"; jedną różową i jedną niebieską). I niestety da się to odczuć dość boleśnie. Grałem w rozdzielczości 800x600, a mimo to gra wyglądała o wiele słabiej, niż Quake 2 (nie wspominając o Unrealu) w 640x400. Przy tym, co ciekawe, obie gry nie należały do moich ulubionych (choć oddaję im należny szacunek), a pierwszy Redneck podobał mi się bardzo. No cóż - czasy się zmieniają i jak widać nie wystarczą sentymenty ani nawet absurdalnie wysoka rozdzielczość, by gra dwuwymiarowa była obecnie równie atrakcyjna, co "fully 3D". O ile nie jest to jeszcze istotne np. w strategii, to przecież w FPP grafika jest praktycznie najistotniejszym elementem całej gry.

Ogólne wrażenie jest niestety takie, że czas bitmapowych postaci dawno się skończył. Jeszcze rok temu RRRA byłby grą rewelacyjną, ale w chwili obecnej nie zachwyci nikogo. Najgorsze jest przy tym to, że w zasadzie poza niewygodną obsługą podnoszenia głowy praktycznie nie ma się do czego przyczepić - w swojej technologii gra wykonana została wręcz doskonale. Niestety jednak technologia ta odchodzi już do muzeum, a nowe przerastają ją dość radykalnie. Trudno nawet bronić jej wymaganiami, gdyż zalecana minimalna konfiguracja spokojnie uciągnie pierwszego Quake'a. Chociaż może przesadzam. Na pewno znajdą się fani Rednecka, którzy kupią grę tylko dlatego, żeby znów zetknąć się z doskonałym klimatem. Jednak wysokiej oceny wystawić jej po prostu nie mogę. Szkoda tylko, że raczej nie powstanie nasz lokalny odpowiednik Rednecka zatytułowany np. Zemsta Buraka.edneck ■



Plusy:
- klimat!!!
- kusza na kurczaki z dynamitem:)
- nowe bronie, przeciwnicy i p[illegible]my

Minusy:
- bitmapowe obiekty
- ogólne wrażenie wizualne
- problemy z celnością

Ocena: 6

Producent: Xatrix/Interplay

Wymagania: P 90 , 16 MB of RAM, CD-ROM, SVGA, karta muz, DOS

Dystrybutor: CD PROJEKT tel.(022) 250703

Internet: http://www.xatrix.com

INFO

Reflux

ROBOty do ROBOty!

Pozwolę sobie, zanim powiem, co sądzę o najnowszej grze rodem z Metropolis House Software, zatytułowanej Reflux (ale znanej także jako Robo Rumble), na obszerną dygresję. Otóż wiele wiele lat temu, w czasach gdy Adrian Chmielarz miał jakieś 16 lat i mieszkał jeszcze na Dolnym Śląsku, była sobie taka gra na ZX Spectrum o nazwie Nether Earth. Pamiętam, że miałem problemy z jej ukończeniem, zaś pomocą służył mi właśnie Adrian (który także w nią grywał); osobnik ten niemal od ręki napisał mi do niej trainera. W NE broniliśmy Ziemi przed atakiem robotów innej cywilizacji. Mogliśmy tworzyć (składając w bazie z poszczególnych elementów) swoje roboty. Te mogliśmy tak wysyłać do walki, programując ich działania, jak i manualnie sterować wybraną maszyną. Wtedy jeszcze tego nie wiedziałem - ale to właśnie ta gra (a nie, jak się mylnie sądzi, o wiele późniejsza Dune) była pra-pra-przodkiem wszystkich dzisiejszych RTSów.

MAC ABRA

Czemu zebrało mi się na wspomnienia? No cóż, gdy tylko ujrzałem demo Refluxa, czyli takiego dość niekonwencjonalnego RTSa, wydawało mi się, że wyczuwam tutaj wyraźną inspirację omówionym wyżej tytułem. Pełna wersja gry zamieniła przekonanie w pewność... Na wszelki wypadek (przezorny zawsze ubezpieczony) oświadczam, że nie zarzucam tym samym Adrianowi popełnienia plagiatu. Po prostu chcę zauważyć, że NE niewątpliwie wywarła na nim spore wrażenie i w jego Refluxie możemy zauważyć pewną zbieżność niektórych rozwiązań...

Fabuła gry również opowiada o walce... ale nie z Obcymi. Tzn. Obcy są tam obecni, ale poniekąd tylko wirtualnie. Ludzkość odkryła na Marsie gigantyczne działo wycelowane w Ziemię. Jest to artefakt Obcych, którzy już wkrótce pojawią się, by... no właśnie, w jakim celu? Najprawdopodobniej niezbyt pokojowym. Stąd Ziemia szykuje się do obrony. Tu jednak starły się dwie koncepcje: jedni twierdzą, że liczy się tylko siła ognia, drudzy zaś uważają, że technologia Obcych jest tak zaawansowana, że wygrać wojnę będzie można raczej za pomocą sprytu i inteligencji, niż brutalnej siły. Aby przekonać się, która ze stron ma rację, urządzono coś w rodzaju poligonu, na którym zetrą się roboty (aha...) wyprodukowane przez „mózgowca" (Mark Hopper), jak i „mięśniaka" (Jack de Craft). Ci, którzy zwyciężą, będą później bronić Ziemi.

Po prawej: Grafika -sami przyznacie- jest w tej grze na naprawdę zawodowym poziomie... i nie tylko grafika.

Siła czy inteligencja?

Wybór strony ma dość znaczny wpływ na przebieg walki. Po pierwsze misje dla obu stron nie są identyczne - tzn. założenia są podobne, ale mapa nieco się zmienia. To raz. A dwa, wiadomo: gdy postawimy na siłę ognia, to nie dość, że mamy od razu mocniejsze maszyny, ale komputer pozwala nam na większe straty. (Nie wystarczy ukończyć misje - w niektórych trzeba to zrobić nie przekraczając wyznaczonego limitu strat własnych.) Może to subiektywne wrażenie, ale początkującym „refluksiarzom" polecam wybór opcji „siłowej" - jest łatwiej, przynajmniej na początku, potem szanse się jakoś wyrównują.

Czym walczymy?

Już wiecie: robotami, zwanymi Robo. Możemy je składać z rozmaitych elementów. Tzn. dysponujemy modelem wyjściowym, który możemy w dowolny sposób (naturalnie ograniczany ilością kasy i aktualnym poziomem technologicznym - co zresztą jest pochodną ilości posiadanej kasy) modyfikować - np. montując rozmaite uzbrojenie, typy „podwozia" dodatkowe moduły, które np. zwiększają ich odporność, szybkostrzelność, szybkość, zasięg ognia itp. Ilość możliwych kombinacji jest naprawdę imponująca.

Współpracownicy

Pomiędzy poszczególnymi misjami możesz pogadać sobie z gronem współpracowników. Masz tam naukowca (patrz następny akapit), szpiega, który za kasę zdradzi ci, co szykuje konkurencja, i ładną panienkę, która doradza obu stronom, wprowadza cię w założenia kolejnej misji itp. Jest tam jeszcze robot Gallagher (postać znana zapewne tym, którzy czytają opowiadania sf Henry'ego Kuttnera), który umożliwia zapis stanu gry, ustawienie opcji dotyczących grafiki, dźwięku itp.

Wynalazki

Czasem możemy znaleźć na planszy coś, co ułatwi nam życie, ale nie liczyłbym na to specjalnie. Tak naprawdę to trzeba przed każdą misją pogadać z naukowcem, który w swoim laboratorium pitrasi rozmaite ciekawostki. Naturalnie facet ceni się bardzo wysoko i każe sobie słono płacić za płody swego umysłu. Na szczęście istnieje możliwość targowania się. Rozwiązano to za pomocą... „jednorękiego bandyty". Tzn. mamy coś, co przypomina automat do gier hazardowych - za pomocą tego urządzenia możemy wygenerować zniżki (albo zwyżki, gdy szczęście nam nie sprzyja) przy zakupie danego wynalazku. Czasem nawet udaje się nam dostać go całkowicie „za friko"! Uważajcie jednak, by nie wkurzyć naszego jajogłowego, gdyż się obrazi i w danej misji co najwyżej pokaże nam figę, a nie nowy wynalazek. Naturalnie na początku wynalazków jest stosunkowo niewiele - ale w miarę rozwoju gry zacznie ich przybywać i przybywać, że aż trudno się w pewnym momencie zdecydować co (a raczej ZA CO) je nabyć.

Kasa, skąd ją brać?

Nie ma lekko! Nic nie zbieramy, wydobywamy itp. Kasę zarabiamy... własnym geniuszem. No bo tak: jeśli ukończymy misję w czasie niższym od rekordu - jesteśmy bogatsi o parę mln $. Jeśli w identycznym czasie - dostajemy pół honorarium. Jeśli zaś guzdrzemy się jak robot w smole - możemy tylko się oblizać na myśl o cashu, który właśnie przeszedł nam obok nosa. To samo tyczy się wysokości strat, skuteczności (stosunek robotów wytworzonych do straconych) i poziomu energetycznego bazy w momencie zakończenia misji. Trzeba tu powiedzieć, że te rekordy są dość wyśrubowane, więc nie będzie łatwo z pieniążkami, oj nie... A, jeszcze coś. W momencie gdy utracisz robota, nie tracisz zainwestowanej w niego kasy; ta natychmiast powraca do twej kieszeni. Gdyby nie to, byłoby niewesoło. Cały problem w tym, że kasa, którą zarabiasz wskutek wypełniania misji służy raczej do zakupu wynalazków, zaś w czasie rozgrywki dysponujesz tylko odgórnie wyznaczonym ułamkiem jej kwoty, który wystarcza na produkcję zaledwie kilku robotów naraz.

Robo-le do dzieła!

Celem większości misji jest zniszczenie wrogiej bazy. Nie jest to proste, choćby z tej przyczyny, że... baza absorbuje energię naszych strzałów! Ale gdy wchłonie ich odpowiednio dużo, następuje malownicze BUM!, które równa z ziemią ładny szmat terenu, co, jak

można się domyślić, nie wychodzi nam na zdrowie. Co więcej, trzeba to powtórzyć aż trzy razy, by z ulgą w sercu zobaczyć napis „misja zaliczona". Nie wspominając już o tym, że wróg nie stoi bezczynnie i maksymalnie uprzykrza nam życie, zaś eksplozja bazy nie czyni na nim żadnego widocznego wrażenia (na szczęście to samo tyczy się sytuacji, w której to nasza baza jest pod ostrzałem). Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że nie można zrobić save w czasie misji (a wielka szkoda!). Jest to możliwe tylko w czasie sekwencji między-misyjnych. Muszę się tu poskarżyć, że (moim zdaniem) komputer ma zbyt duże fory podczas walki. Tzn. ma chyba za dużo kasy. Jak to jest, że jego roboty mnożą się jak króliki, dużo szybciej niż moje? Łuskam je jak orzechy, a tu jak spod ziemi wychodzą nowe i nowe, i nowe... Fale robotów!

Patrzymy...

Grafika po prostu zabija! Szczególnie gdy mamy dopalacz. Ta gra jest po prostu na światowym poziomie; dam w gębę każdemu, kto mi się sprzeciwi. I to nie jest „na światowym poziomie, jak na polskie warunki", a po prostu może śmiało stanąć w szranki z Incoming, Myth czy G-Police. Palce lizać! Do tego dochodzi aktywna kamera, możliwość obrotów planszy gry, w tym także jej nachylenia, definiowanie ujęć kamery itp. Brawo! Bez dopalacza wrażenia nie są aż tak oszałamiające - ale nadal jest co oglądać bez uczucia, że w żołądku zaczyna poruszać się nam larwa Obcego.

Słuchamy...

Muzykę robił Adam „Scorpik" Skorupa, który wyrasta nam na etatowego „udźwiękowiacza" polskich klasowych gier (Lew Leon, Clash, efekty dźwiękowe w Księciu i Tchórzu, no i teraz Reflux). Ci, którzy nabyli kompakt Lightflow jego zespołu Aural Planet, natkną się tu na podobne, ambientowe (choć nie tylko) tematy na naprawdę wysokim poziomie, tak pod względem melodycznym, jak i technicznym. Ot, robota zawodowca, który śmiało mógłby zatrudnić się w dowolnej zachodniej firmie produkującej gry. Ta muzyka ma swój klimat, bardzo zresztą (u)trafiony, który znakomicie współgra z atmosferą programu. A ta jest odpowiednio gęsta, by zauroczyć gracza. Podobnie jest z efektami dźwiękowymi.

Grymasimy?

W sumie nie ma czegoś w tej grze, co by mi się bardzo nie podobało. Ale jest parę rzeczy, które można było zrobić lepiej lub... po prostu je dodać. Fajnie byłoby móc ustalić sobie poziom trudności, pograć w jakieś misje treningowe czy solowe scenariusze. O robieniu save w czasie misji nawet nie wspomnę... Albo jakżeby się przydała naprawa „poszczerbionych" robotów w czasie misji... Można by też udźwiękowić (tzn. podłożyć głosy w miejsce napisów) intro, które przez to nie jest tak efektowne, jakby mogło być czy dorobić dialogi (wygłaszane głosami lektorów) w czasie rozmów z doradcami. Zgoda, wiem, że to by pewnie sprawiło, że Reflux wyszedłby na 2 CD zamiast na jednym... no ale pomarzyć na głos można.

Oceniamy!

Reflux będzie pewnie polską grą roku 1998 (chyba że wygra Książę i Tchórz - czyli tak czy siak wszystko zostanie w rodzinie). Metropolis House Software wyrasta nam na potentata na polskim rynku. Każdy zrobiony przez nich produkt jest przebojowy i w niczym nie ustępuje temu, co przychodzi do nas zza Wielkiej Wody czy Anglii albo Niemiec. Co więcej, Reflux jest jak do tej pory (IMHO) najlepszą produkcją Metropolis, a to oznacza, że firma znajduje się „na fali" i nie zamierza stać w miejscu. Gra ta jest ponadto jedną z lepszych (jeśli nie najlepszą) z gatunku RTSowo-strategicznych, z jakimi zetknąłem się w tym roku. Mogę ją z czystym sumieniem polecić graczom. ■

DEMO NA CD 03/98

Plusy:
- idea
- wykonanie
- grywalność
- klimat
- ogólne wrażenia

Minusy:
- brak save w czasie misji
- niemożność naprawiania robotów w bazie
- brak misji solowych i treningowych
- spory poziom trudności bez możliwości regulacji jego wysokości

Ocena: 8

Producent: Metropolis House Software

Wymagania: 486/100, 16MB RAM,CDx2, Dos/Win 95

Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766

Internet: http://www.metropolis.com.pl

INFO

Championship Manager 97/98

Menadżer dla koneserów

Wiem, wiem... Drogi Czytelniku, ta recenzja powinna ukazać się na początku tego roku. Niestety moje ówczesne próby napisania recenzji Championship Manager 97/98 kończyły się dwukrotnie fiaskiem i zamiast wylądować w numerze CDA, lądowały pięknym lotem koszącym w koszu na śmieci. Powód był prozaiczny. Podchodziłem do tych recenzji zbyt osobiście, ponieważ CM jest bezsprzecznie moim numero uno.

ELD

Ale oto nadszedł czas, aby po raz trzeci zmierzyć się z wyzwaniem. Tym razem całkowicie obiektywnie (sam nie wierzę w te słowa). Pretekst jest znakomity, ponieważ dystrybutor postanowił spolszczyć CM 97/98, a do tego zafundować nam jako bonus ligę polską!!! Całkiem cool, prawda? Cóż takiego decyduje o tym, że kocham CM tak bardzo jak Mac Abra Steel Panthers? Wydaje mi się, iż sam sens tej gry. Żaden inny menadżer piłkarski nie odzwierciedla tak dokładnie naszych poczynań na grę zespołu. Tu wszystko jest poukładane. Każde nasze posunięcie zaraz odbija się na postawie zespołu, nic nie pozostaje bez reakcji. W innych menadżerach bywa z tym różnie...

Zajmijmy się zatem bardziej szczegółowo CM 97/98. Na „dzień dobry" oferuje nam możliwość rozgrywki w dziewięciu ligach (najwięcej ze wszystkich menadżerów, tylko CM 3 będzie miał ich więcej, bo aż szesnaście). Jako dziesiątą (w polskiej wersji językowej) dodano ligę polską. Grać może ośmiu graczy i to, co ciekawe, nawet w trzech różnych ligach. Zależy to tylko od sprzętu. Jeżeli masz 16 RAM, to będziesz mógł zagrać w trzech ligach naraz, w innym przypadku niestety tylko w jednej. Trzeba przyznać, że liczba klubów które można wybrać do poprowadzenia po najwyższe laury footballu jest imponująca. Przeszło 2500 prawdziwych zespołów! To robi olbrzymie wrażenie, podobnie jak liczba autentycznych nazwisk piłkarzy - 20.000. Jeżeli komuś jeszcze mało i chce trochę pomieszać w składach lub stworzyć własną ligę, to niech sobie włączy edytor, który (muszę przyznać) jest bardzo łatwy w obsłudze i przyjemny. Zresztą cały interfejs jest znakomity, prosty i intuicyjny.

Jeżeli zaś chodzi o samą rozgrywkę i wygląd, to prawdę mówiąc nie zmieniły się one zbytnio od czasów poprzednika CM 97/98, czyli CM 2. Jako tło użyto ponownie statycznych zdjęć (w CM 3 będzie podobnie). Na nich umieszczono zamiast ikon proste napisy. Muszę przyznać, że odpowiada mi to bardziej niż jakieś idiotyczne, uśmiechnięte piłki z On The Ball 2. Podobnie jest z przedstawieniem samych spotkań. We wszystkich menażerach są animacje, często miernej jakości. W serii CM mamy za to napisy opisujące sytuację na boisku. Zwolenicy pięknych animacji z FIFA Soccer Manager mogą

być rozczarowani, ale dla koneserów bardziej liczy się sens, a właśnie tego brakowało w FSM. Animacje naprawdę w menadżerach są zbędne.

Pod względem sportowym gra się w CM 97/98 trudno, ale za to o finanse jest stosunkowo łatwo. Oczywiście dostajemy wysokie premie za europejskie puchary, a dodatkowo otrzymujemy kasę od federacji po zakończeniu sezonu (ile? to zależy od zajętego miejsca). Chociaż muszę przyznać, że to ma sens. Nie jest tak, iż kasa sypie nam się z nieba, po prostu w footballu obraca się teraz takim szmalem. Rozgrywki ligowe i pucharowe są bardzo zacięte. Tutaj nawet ligowy słabeusz, z jednym lub dwoma dobrymi zawodnikami, potrafi wygrać z ligowym potentatem. Zwiększono (w porównaniu do CM 2) liczbę spięć podbramkowych, aczkolwiek bramek wcale nie pada więcej. Zasługa w tym przede wszystkim znakomitych bramkarzy. I to jest według mnie lekką przesadą, aby aż tylu z nich miało tak rewelacyjne statystyki... Niemniej jednak emocje sięgają zenitu, kiedy nasz bramkarz broni trzecią lub czwartą dobitkę. Dodano kilka nowych ustawień taktycznych oraz coś, czego mi brakowało w CM2. Nie wyznaczamy tylko kapitana (CPT), ale również strzelca karnych (PEN), wykonawcę rzutów rożnych (CNR) i wolnych (DFK).

Najbardziej jednak w CM 97-98 imponują mi transfery i polityka kadrowa komputera. Wiadomo, weszło „prawo Bosmana", i to właśnie zostało perfekcyjnie odtworzone przez autorów. Możemy teraz zatrudniać dowolną ilość graczy z Unii Europejskiej, a po zakończeniu kontraktu zawodnik ma wolną rękę. Z tym, że przedłużono okres zawieranych kontraktów, teraz można podpisywać na 1-8 lat, oprócz pensji podstawowej istnieje możliwość zaoferowania premii za wygrane mecze, gole, krajowe i europejskie trofea. Problemem dla osób prowadzących mniejsze kluby będzie na pewno opcja Contract Clauses. Podpisując z zawodnikiem klauzuę „big club release" możemy być pewni, że po kilku dobrych występach zostanie on podprowadzony przez większy klub. Ale taki jest wielki sport. Komputer w CM 97-98 jest naprawdę dobrym i rozsądnym przeciwnikiem. Nie tylko gra znakomicie taktycznie, ale przede wszystkim wykazuje dużą aktywność na rynku transferowym. Dąży do tworzenia jak najmocniejszych kadrowo zespołów, przez co musimy niźle pomyśleć jak go ograć.

Niestety nie ma róży bez kolców, a tych CM 97-98 kilka posiada: trochę przesadzone parametry niktórych piłkarzy (ciekawe jakie statystyki będą mieli nasi ligowcy w polskiej wersji i czy będzie również druga liga?), brak stałych numerów (plus dla FSM i OTB 2) oraz dźwięk, o którym nie ma co pisać. Chociaż za największy minus uważam szefostwo naszego klubu. Chcę sprzedać jakiegoś gwiazdora, zgłasza się kontrahent i co? I nic, Pan Prezes zgłasza swoje weto i po zawodach (czyli odwrotnie niż w Polsce, tutaj sprzedaje się wszystkich i wszystko!).

U góry:
CM 97/98 nauczy nawet historii...

Reasumując, stwierdzam z całą stanowczością i obiektywizmem (che che che), że CM 97-98 jest najlepszym managerem piłkarskim, jaki kiedykolwiek został odpalony na moim gracie. Jest absolutnym obowiązkiem dla koneserów menadżerów piłkarskich, a zwolennicy FSM i tak nie zrozumieją, że liczy się po pierwsze grywalność, a nie efektowne grafika. Przynajmniej w menadżerach. Powodzenia w lidze i pucharach!!!

P.S. Duży ból głowy sprawiło mi wystawienie oceny końcowej. Dla mnie CM 97/98 jest wart nawet 10, ale... po pierwsze: mógłbym dostać kiedyś zza któregoś redakcyjnego monitora serię z uzi w plecy, a po drugie: już niedługo pojawi się CM 3!!! Dlatego przyznaję 8, a dla równie stukniętych jak ja proponuję 9. ■

Plusy:
- olbrzymia ilość zawodników i drużyn
- duża ilość przejrzystych statystyk
- dziewięć lig
- realizm rynku transferowego

Minusy:
- brak stałych numerów u piłkarzy
- dźwięk
- trochę „dziwnych" parametrów u niektórych graczy

Ocena: 8

CD-ACTION

Producent: Eidos

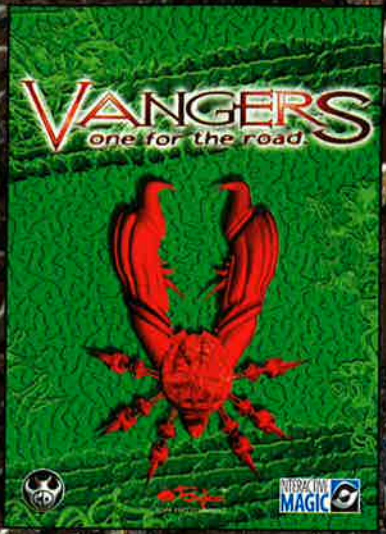
Wymagania: 486/100, 8MB RAM, CDx2, Windows/DOS

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 6179321

Internet: http://www.compulink.co.uk/~champman/cm2/

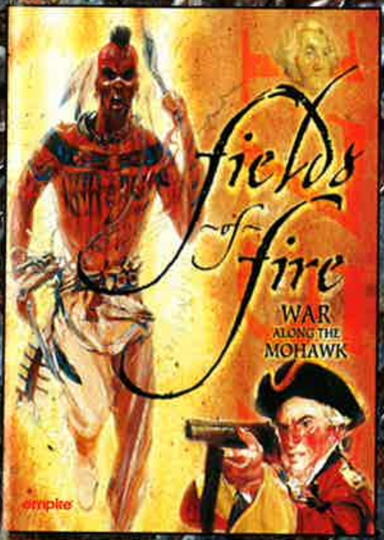
INFO

„Operational Art of War" - to gra stworzona przez autorów serii Battleground, będąca połączeniem strategii i edytora scenariuszy. Przedstawia każdą kampanię wojenną jaka miała miejsce w latach 1939 - 1955 łącznie z II Wojną Światową i wojną w Korei. W grze można odtworzyć dowolną bitwę jaka rozegrała się na lądzie, morzu i w powietrzu. Dzięki temu, że dysponujesz jednostkami wielkości od kompanii aż po korpus oraz, że możesz skalować teren i wpływać na czas, w „Operational Art of War" możesz rozegrać zarówno małą potyczkę jak i wielką bitwę. Zawierając 17 tak obszernych scenariuszy, że każdy z nich mógłby stanowić oddzielną grę, „Operational Art of War" daje nieograniczoną swobodę gry.
W „Operational Art of War" nie odtwarzasz historii lecz ją tworzysz.



Udaj się w podróż do niezwykłego Wszechświata, którego reguły nie są Ci znane. Odkryj niewyobrażalnie ogromne, nowe światy. Bądź przygotowany na częste walki z użyciem dziwacznego oręża. Podczas wyprawy możesz kierować odnalezionymi przez siebie niesamowitymi pojazdami. Ścigaj i poluj na dziwaczne, wrogie Ci wytwory obcych cywilizacji. Przygoda z Vangers da Ci możliwość odkrycia wielu niesamowitych postaci z odległych światów, będących obrazem nieuczciwości i zniszczenia.

CUDNA
59,-
CENA



Weź do ręki muszkiet, chwyć tomahawk i stań do walki w grze będącej połączeniem gry typu role-playing i strategii w czasie rzeczywistym. Doskonal swojego bohatera biorąc udział w konfliktach amerykańskich XVII wieku, ucząc go nowych umiejętności, pomnażając jego bogactwo i siłę w trakcie prowadzenia walk. Troszcz się przy tym o swoje bazy, zaopatrzenie i przyjaciół.

Jest rok 2030. Świat przeżył szok. Lata wojny, wszechobecny głód i zarazy sprawiły, że ci, którzy pozostali jeszcze przy życiu, skupili się w 6 dziwacznych bandach walczących ze sobą o drogocenne bogactwa, bezpieczne krainy i „niebieskie zamszowe buty". Motocykliści palą i grabią, Cyborgi niszczą, Porządkowi próbują stać na straży resztek prawa jakie jeszcze pozostały, podczas gdy cudowne Amazonki, Czciciele Śmierci, oraz Traktorzyści stają się w końcu dzikimi.

MARKSOFT

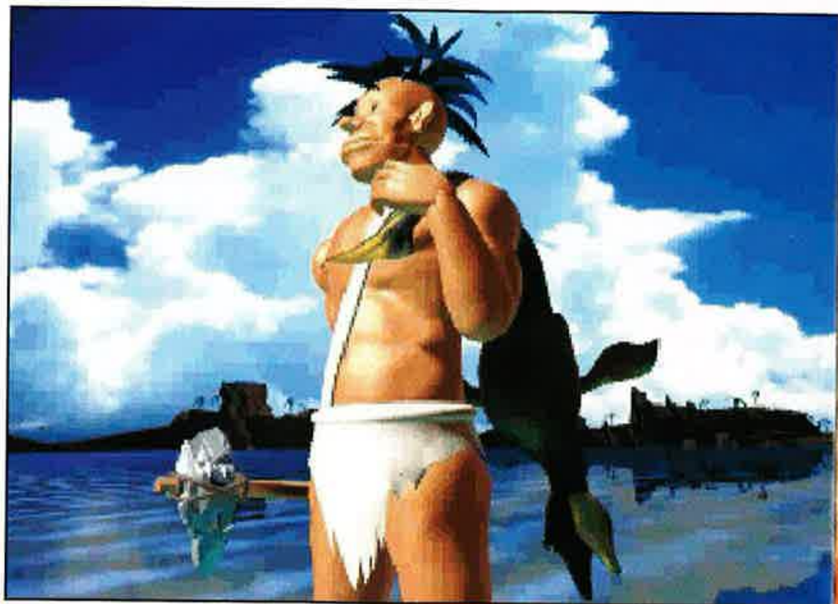
Dystrybucja w Polsce - MarkSoft,
ul. Perzyńskiego 2, 01-872 Warszawa,
tel.: (0-22) 663-93-90, fax: (0-22) 663-92-98,
e-mail: office@marksoft.com.pl; http://www.marksoft.com.pl

Stone Axe

W poszukiwaniu raju

Jak może wyglądać raj z punktu widzenia jaskiniowca, żyjącego 35.000 lat przed naszą erą nad brzegiem Bajkału, w momencie gdy zaczyna się zlodowacenie? Hm - rajska kraina to tam, gdzie jest ciepło, bezpiecznie i gdzie jest "mnóstwo bardzo dużo" jedzonka. Nic więcej im do szczęścia nie trzeba... Oczywiście każdy trzeźwo myślący jaskiniowiec wie, że to tylko mrzonki. I gdy przypałęta się ktoś, kto bredzi, że odkrył tę krainę, zwaną Elysium - no to co najwyżej zasługuje na zdzielenie maczugą czy tytułową kamienną siekierką... Ale gdy warunki życia stają się coraz gorsze, ten i ów zaczyna jednak kombinować - a nuż to była prawda? Tym bardziej, że odkrywca, zanim wybito mu z głowy jego brednie, pozostawił na ścianie jaskini rysunki wskazujące drogę do tej mitycznej krainy. Uuuch, kiszki marsza grają!!! JEŚĆ!!! Nie mając nic do stracenia, prócz życia, a wiele do zyskania, pewne plemię jaskiniowców, pod twym światłym przewodem, postanowiło zaryzykować i wybrać się na wędrówkę w nieznane.

Mac Abra



Witajcie w świecie jaskiniowców z gry Stone Axe. Przed wami 16 ciężkich misji, które musicie pokonać zanim zaczniecie wylegiwać się na słonecznych łąkach Elysium i konsumować pieczone (acz niekoniecznie) gołąbki, które same wlatują do gąbki. Witajcie w dość dziwnym RTSie, w którym oprócz masy wrogów i niebezpieczeństw, natkniecie się na kilka naprawdę fajnych pomysłów...

Plemię

Plemię jaskiniowców ma swego wodza (o którym osobno), szamana, wojowników, zwiadowców, rzemieślników, zbieraczy itp. Co bardziej ciekawe, są tam też kobitki... może niespecjalnie je widać, ale narodziny dzieci wyraźnie to sugerują. Każdy z członków plemienia ma swoją funkcję, co jednak nie oznacza, że w razie czego np. czeladnik nie może walczyć z wrogiem - ale naturalnie lepiej jest, by każdy zajmował się tym, do czego Mama Natura go wyznaczyła. W miarę upływu gry dana postać nabiera doświadczenia... ba, może nawet przy sprzyjających okolicznościach zostać Wodzem! Bardzo ciekawe jest to, że wszyscy ludzie podlegają upływowi czasu. Nie zdarza się, by komukolwiek udało się przeżyć więcej niż 50 lat (a 5 sekund czasu gry odpowiada jednej dobie), więc jeśli zaniedbasz zbożną czynność rozmnażania się, to po jakimś czasie plemię po prostu wymrze ze starości. W końcu nie samą walką człowiek żyje. :) A czym żyje? Oczywiście, że musi mieć...

Żywność

Tę zdobywamy na kilka sposobów. Można polować, można też wysłać odpowiednich fachowców, by ją po prostu zbierali. Gdy być dużo jedzenia - ludzie być zadowoleni. Gdy być mało - być duża, duża kłopot. Ale gdy być za

U góry:
Ciekawe jak doszło do doprawienia mu rogów?

dużo - też kłopot. Lodówek nie znano, a mięsko po paru dniach leżakowania na słońcu zaczyna poruszać się o własnych siłach... Wprawdzie można temu - w małym stopniu - zapobiec, ale... Jedzonko przydaje się nie tylko do jedzenia. Niekiedy trzeba je wykorzystywać w procesie produkcji, czy podczas stosowania magii. Musicie zawsze pamiętać, by odnawiać zapasy - kurczą się w zastraszającym tempie.

Wódz

To - co logiczne - najważniejszy członek plemienia. Tak ważny, że jego śmierć natychmiast kończy grę (przynajmniej w trybie "solowym", bo w sieci to już inna para kaloszy). A ponieważ wódz też podlega upływowi czasu, warto mieć pod ręką kogoś, kto go zastąpi. I nie może to być pierwszy koleś z brzegu. Nie. Następcę trzeba wybrać odpowiednio wcześniej, z odpowiednio ambitnych członków plemienia, i intensywnie go szkolić. Co może wódz? O, sporo. Umożliwia dobór proporcji płci w twoim plemieniu, przestawia plemię z trybu "wojna" na "pokój" (i vice versa). W każdym trybie plemię zachowuje się inaczej - gdy mamy pokój, rośnie "produkcja". Może wyznaczać termin uczt, rozmaitych świąt etc. na najbliższy rok. Gość jest na tyle ważny, że komputer każdorazowo informuje nas, gdy szef jest w opałach, a w menu wszystkich postaci jest opcja "broń wodza" - gdy na nią klikniemy, całe plemię śpieszy na ratunek.

Magia

Nie ma jej zbyt dużo w grze i nie jest ona wyrafinowana - cóż, epoka kamienia ma swoje ograniczenia. Obdarzeni mocami magicznymi jaskiniowcy mogą walczyć za pomocą ognia; mogą też wywoływać przypływy morza w czasie, gdy np. wrogowie dokonują przeprawy. Mogą też unieszkodliwiać w ten sposób porozstawiane przez wrogów pułapki.

Dobre rady

Nie, nie ode mnie. W grze możemy w dowolnym momencie zasięgnąć porady u maga. Wprawdzie niekiedy są one dość ogólnikowe - ale ogólnie rzecz biorąc, pomysł "ma ręce i nogi". Moja sugestia - słuchajcie wszelkich wskazówek!

Ambicje

Kolejny ciekawy wątek. Żądza władzy i indywidualne ambicje poszczególnych postaci często mogą wam nieźle nabruździć. Ot, upgradeujecie jakiegoś gościa, a ten nagle zaczyna się burzyć. Nie podoba mu się, że ktoś chce nim kierować, i w ogóle ma Wodza i gracza gdzieś. Jakie to ludzkie... Na szczęście można takie ambicje odpowiednio poskromić, choć czasem nie pozostaje nam nic innego jak wygnać nadmiernie wyszczekanego jaskiniowca z plemienia...

Przedmioty

Na planszy możemy znaleźć od groma i trochę różnych rzeczy. Minerały, rozmaite grzybki o najdziwniejszym działaniu, magiczne artefakty etc. (Nie wspominając o tym, że dodatkowo można wytwarzać różne bajery typu "magiczna włócznia".) Dzięki tym "ciekawostkom" możemy np. uleczać rannych, zwiększać ich mobilność, tudzież wpływać na ambicje poszczególnych osób czy nawet stawiać rozmaite struktury. Jest tak, dopóki nie znajdziecie krzemienia - zapomnijcie o budowaniu czegokolwiek prócz wnyków. Tego akurat nie uważam za szczęśliwe rozwiązanie, gdyż zmusza ono gracza do uganiania się po całej planszy za odpowiednią znajdźką, a wróg (często do złudzenia przypominający Orki z Warcrafta 2) wcale nie ma ochoty czekać aż obrośniemy w piórka.

Święta

Wbrew pozorom to bardzo ważna sprawa. Np. święto Boga Miłości pozwala na narodziny dzieci. Albo święto Boga Magii - uwaga... "określa preferencje polityczne szamanów. Zdarzenie to wpływa na przydział funkcji" (cytat z instrukcji).

Prawda, że to brzmi groźnie? Ci politycy to nawet w jaskiniach już bruździli! Na szczęście można też ogłosić zwykłe, normalne święto Szarego Jaskiniowca, w czasie którego po prostu się balanguje (czyli żre do upadłego), co znakomicie wpływa na morale naszego plemienia (no jest i morale!) oraz fatalnie na zapasy żywności.

Gramy sobie

Po obejrzeniu długiego i dobrego intra wchodzimy sobie do menu. Tu widzimy, że w trybie solowym mamy do wyboru tylko kampanię, składającą się z 16 kolejnych misji (czyli tak naprawdę NIE mamy czego wybierać). Naturalnie bez możliwości określenia, po której stronie chcemy walczyć. Żadnych misji solowych, tutoriali, misji treningowych. Znów nie budzi to entuzjazmu, ale narzekanie i tak niczego nie zmieni. No to lu! Pierwsza misja jest prosta, druga już trudna, trzecia nawet za trudna, czwarta - o matko! Zacząłem kombinować, czy w opcjach nie ma wyboru stopnia trudności - nie było. Jak to mówią jaskiniowcy - gharrgh, czyli "a niech to mamut trąbą trzaśnie". Zdaje się, że autorzy wyszli z założenia, że jak misji mało, to chociaż niech będą tak trudne, żeby graczom oczy w słup stanęły. I to się im poniekąd udało. Ale znów nie uważam, by było się tu z czego cieszyć.

Czemu misje są trudne? Z wielu przyczyn, z których AI wroga jest najmniejszym problemem (w niczym nie wyrasta bowiem nad przeciętność). Po pierwsze: do każdej misji możemy wyznaczyć tylko odgórnie zdefiniowaną ilość członków plemienia (tzn. możemy mniej niż wynosi limit - ale więcej nie). Problem w tym, że ukazywane nam założenia misji typu "zniszcz wrogie plemię" są na tyle mało konkretne, że nie wiemy, czy np. wziąć więcej wojowników kosztem np. rzemieślników, czy na odwrót. A po dokonaniu wyboru jest już za późno, ponieważ autorzy nie wpadli na to, że w grze można umieścić opcję "restart". Gdy okaże się, że nasz wybór był do bani, to nie pozostaje nic innego jak... wczytać save'a z poprzedniej misji (róbcie save pod koniec misji - dobra rada!), przejść ją i dokonać ponownego wyboru. Ale jeśli nawet uda nam się wstrzelić z doborem ludzi, to w czasie gry musimy pamiętać o wielu rzeczach naraz: o jedzeniu, o chronieniu wodza podczas bitwy (muł jeden zwykle pcha się w samo jej centrum, a i wrogowie jakoś go lubią atakować w pierwszej kolejności), o zbieraniu przedmiotów itp. Naturalnie o regulacji prędkości gry nie ma tu mowy.

Mało tego - ponieważ jest to tryb kampanijny, to np. straty czy choćby uszczerbek na zdrowiu danej postaci są aktualne w kolejnej misji, a uzupełnianie strat nie jest prostą sprawą. Do tego dzikie zwierzęta lubią sobie czasem skonsumować jakiś dwunożny prowiant, a i wrogów jest tylu, że aż strach. Aż się czasem żyć, o graniu nie wspominając, odechciewa! Sama walka też jest namieszana - powiem tylko tyle: jaskiniowcy nie mają żadnego pojęcia o taktyce i dyscyplinie podczas bitew ;). Kupą mości panowie - i robi się taki młyn, że trudno się połapać w rozwoju sytuacji.

Inne wrażenia

Gra jest spolszczona - to milutko. Muzyka - ehm, fajna i zróżnicowana, ale bez tej głębi, która wywołuje ciarki na plecach. Efekty dźwiękowe - przeciętne. Grafika... w sumie nie jest zła... ale moim zdaniem ta z Warcrafta 2 była jakby odrobinkę staranniejsza. Tjaaa... Menu - dość rozbudowane ale przyjazne. Sterowanie - proste. Polski manual - OK, choć zbyt skrótowo napisany; gra jest naprawdę (jak na RTS) rozbudowana, zaś instrukcja jakby tego nie zauważała. Wielu rzeczy albo tam nie ma, albo są opisane na tyle pobieżnie, że np. trzeba się samemu domyślać, metodą prób i błędów, do czego służy dany przedmiot. Gra w sieci - w porząsiu, przypominają mi się czasy, gdyśmy sobie młócili w Warcrafta 2 w ośmiu naraz; ten sam poziom emocji. Tyle tylko, że dla max. 4 graczy jednocześnie. Sekwencje wideo - klasa!

Siekiera, maczuga, podsumowanie

Stone Axe jest grą dziwną. Mnóstwo fajnych pomysłów, które nigdy wcześniej w RTSach nie były wykorzystane, wróżyło że będzie to hit. Niestety, sama realizacja koncepcji, jak i wyraźnie przegięty poziom trudności, podziałały na mnie jak mały kubełek lodowatej wody. W sumie otrzymujemy i tak produkt powyżej przeciętnej, adresowany do nieco ambitniejszych graczy, ale szkoda, że koderzy, graficy i testerzy z LG Soft są zdecydowanie gorsi od scenarzystów. Wprawdzie SA i tak uważam za pozycję godną polecenia, ale gdyby cały team developerów dał z siebie wszystko, ocena nie powinna być niższa niż 9/10. A tak...

Ps. Ci, którzy lubią trudne RTSy mogą dodać 1 pkt. ■

Plusy:
- spolszczenie
- kilka nowych, pięknych pomysłów
- cool intro i outro
- nieźla zabawa w sieci
- spora złożoność, jak na RTS

Minusy:
- grafika słabsza od tej w Warcraft 2
- brak restartu w obrębie misji
- tylko tryb kampanii (i stosunkowo niedużo misji)
- nadmierny poziom trudności, bez możliwości jego regulacji
- zbyt ogólnikowa polska instrukcja

Ocena

6

CD-ACTION	**Producent:** LG Soft
Wymagania: P90, Win'95/DOS, 16 Mb Ram, SVGA, karta muz, CDx4, DirectX	**Dystrybutor:** Mirage Media s.c. Tel. 616 1555

Internet: http://www.mirage.com.pl

INFO

SWAT 2

Służyć i chronić.

Pierwsze Police Questy miały formę przygodówek; jednakże przy piątej odsłonie firma zdecydowała się zmienić konwencję cyklu. Police Quest 5: SWAT spotkał się niestety z chłodnym przyjęciem wśród graczy. Sierra starała się jak mogła aby najnowsza część policyjnej sagi wypadła jak najlepiej i dopieszczała swoje dziecko bardzo długo, zwiększając zniecierpliwienie oczekujących na premierę (w tym także i moje). Czy autorom udało się osiągnąć zamierzony cel? Odpowiedź na to pytanie znajdziecie w poniższym tekście.

ŁUKASZ BONCZOL

Na szczęście pierwsze misje rozwiały moje obawy. Rozpoczynając kampanię (pojedyncze misje są dostępne dopiero po wykonaniu ich w ramach kampanii) mamy do wyboru SWAT lub terrorystów. Od naszej decyzji zależeć będzie charakter późniejszych zadań oraz środki jakie zostaną nam przydzielone do ich wykonania. Jeśli poczujesz powołanie do pracy w policji, będziesz musiał odbijać zakładników z rąk porywaczy, obezwładniać zabarykadowanych w banku rabusiów, eliminować płatnych morderców oraz psychopatów trzymających na muszce żonę i dzieci.

Obowiązują nas pewne zasady. Nie możemy po prostu wkraczać do budynków i strzelać do wszystkiego co się rusza. Zabicie wszystkich przestępców może się spotkać z chłodnym przyjęciem naszych przełożonych, a to z kolei znajdzie wymierne odzwierciedlenie w stanie naszego konta. Niewskazane jest strzelanie do osób, które nie mają broni, nawet jeśli jesteśmy święcie przekonani, iż są oprychami. Członków SWAT krępują też procedury dotyczące np. wybierania miejsca dla snajperów. Dysponujemy za to kilkudziesięcioma doskonale wyszkolonymi stróżami prawa, których wynajmujemy i ekwipujemy zgodnie z aktualnie posiadaną gotówką. Oczywiście im lepsi ludzie i sprzęt tym drożej nas kosztują. Dodatkowo musimy też wypłacać odszkodowania za np. rany odniesione w walce. Kolejne koszta ponosi się za wezwanie w czasie akcji śmigłowca, lub wozu opancerzonego.

Każdy z naszych ludzi posiada pewne kwalifikacje (posługiwanie się różnymi typami broni, pirotechnik, snajper, przewodnik psa itp.) ulegające zmianom podczas uczestnictwa w misjach i specjalnych płatnych szkoleniach. Terroryści dysponują gorszym zapleczem technicznym, a ich akcje mają na celu nagłośnienie przekonań danej organizacji i zdobycie aprobaty u społeczeństwa.

U dołu:
Porwany samolot? No problemo, idziemy!

Zastrzelenie paru gości z zespołu SWAT wydatnie podnosi prestiż naszego ugrupowania (bo możemy grać po obu stronach, jakby ktoś pytał). Ale naturalnie środki, którymi dysponujemy, są skromniejsze.

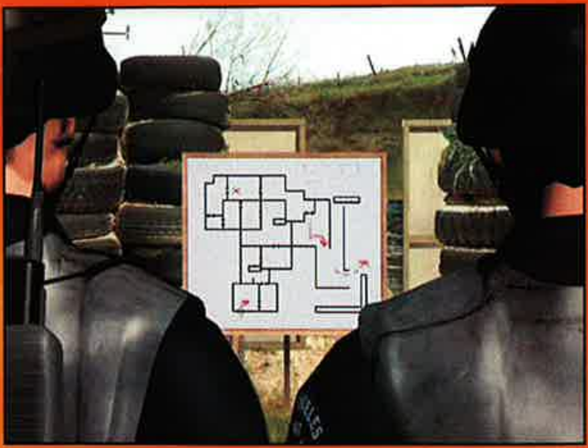
Gdy przebrniemy już przez wszelkie opcje i wkraczamy do boju, czeka na nas mała niespodzianka. Mamy bowiem do czynienia z modną ostatnio konwencją RTS, czy jak kto woli strategią czasu rzeczywistego. Z jednej strony wydaje się to być trafne rozwiązanie, gdyż wyraźnie zwiększa realizm i dynamikę rozgrywki, (kiedy powstaje zamęt, dookoła świszczą kule i giną zakładnicy mamy tyle samo czasu do namysłu co prawdziwy dowódca), z drugiej zaś pociąga za sobą pewne niedogodności. Dla przykładu nie da rady wydać dwóm drużynom rozkazu jednoczesnego wtargnięcia do jakiegoś budynku. Musimy tego się naklikać, aby zespoły poruszyły się prawie równocześnie, a jeśli dodatkowo jedna z naszych ekip natrafi np. na zaryglowane drzwi... Teren jest przedstawiony w rzucie izometrycznym i wszystko jest w absolutnym porządku - do czasu, kiedy zawiedzie system „półprzezroczystych ścian" (brzmi to może mętnie ale jak tylko zaczniecie grać - wszystko zrozumiecie).

Jedno z haseł SWAT brzmi „nigdy nie goń uciekającego". Po prostu teren i tak jest obstawiony szczelnym kordonem, który nikogo nie przepuści. W grze SWAT 2 niestety tego „zaplecza technicznego" nie widać. Wprawdzie można doszukać się pozostawionego na środku skrzyżowania radiowozu, ale za nic na świecie nie uświadczymy schowanych za nim z megafonem w ręku policjantów. Nawet w banku nie znalazłem przedstawicieli służb ochrony, a jedynie zakładników i terrorystów. Do większości znajdujących się na terenie walki budynków nie da się wejść, co mocno krępuje gracza - a czasami wręcz denerwuje, gdy widzimy wielopiętrowy blok, który aż prosi się aby w jednym z okien umieścić snajpera. Jeszcze bardziej frustrujący jest brak fazy planowania. Wiadomo że SWAT to nie SAS, który ćwiczy godzinami na makietach plan działania, i że chłopcy z policji muszą improwizować, będąc wzywani często w ostatniej chwili. Ale czy nie dałoby się w czasie dojazdu w furgonetce porozdzielać im konkretnych broni masek gazowych itp? Dochodzi do tego, iż czynności te (np. wymienianie wszystkim pistoletów na MP5. Chyba nie powiecie mi że drużyna SWAT wysiada z furgonetki mając w dłoniach co do jednego Colty wzór 1911?) musimy wykonywać w chwili, gdy już padają pierwsze strzały do zakładników, i nie ma już na to czasu. O ile na brak fazy planowania u SWAT można jeszcze przymknąć oko, o tyle w przypadku terrorystów wydaje się to śmieszne. Wiadomo, że akt terroru trzeba wcześniej przygotować. Panowie z Sierry: czy waszym zdaniem terroryści na całym świecie działają na zasadzie „bierzemy, chłopaki, pistolety i idziemy poszaleć, jak coś się stanie to będziemy improwizować"?

Zachowanie policjantów jest czasem, delikatnie mówiąc, frustrujące. „Najlepszym z najlepszych", którzy przeszli długotrwały trening i selekcję, nie udaje się niekiedy trafić terroryście w plecy z odległości trzech metrów! Gdy przyczaiłem grupkę swoich za stertą skrzyń w magazynie i kazałem jednemu z nich krzyknąć do terrorysty aby się poddał, mój pupil wyszedł zza zasłony, podszedł do denata na odległość około dwóch metrów i dopiero wtedy zaczął krzyczeć. Efekt tego manewru był taki, że przestępca obrócił się i posłał frajerowi kulkę w łeb. Czy nie prościej byłoby krzyknąć zza zasłony? Innym razem, gdy kazałem kominiarkowcom uratować zakładniczkę, ona zdezorientowana i wystraszona zaczęła z nimi walczyć wręcz. Przez dobre kilka sekund moi „super wyszkoleni" ludzie nie mogli sobie dać rady w walce wręcz z przedszkolanką... Mają też miejsce sytuacje, w których obok stojącego

w drzwiach komandosa potrafi przebiec terrorysta, a dzielny funkcjonariusz nie robi nic by go powstrzymać. Aby jednak nie posądzono mnie o zbytnią krytyczność, zdradzę Wam iż SWAT w grze Sierry jest jednostką niezwykle zdyscyplinowaną. Kiedy umyślnie zabiłem jednego z kolegów, komandos, którym sterowałem, wykazał skruchę, założył sobie kajdanki, po czym ze spuszczoną głową udał się do radiowozu (dobrze, że sam się nie spałował...).

O sztucznej inteligencji cywilów i terrorystów nie mogę natomiast powiedzieć złego słowa. Szczególnie ci ostatni potrafią przysporzyć



U góry:
Prawdziwi twardziele zaraz ruszą do boju...

wielu kłopotów. Jeżeli, dla przykładu, nie uda nam się otworzyć drzwi za pierwszym razem, a wyważenie trwa zbyt długo, to możemy się spodziewać prezentu w postaci miny pod wycieraczką. Spryciarze udają też często zakładników - gdy zajmujemy się krępowaniem opryche, który jeszcze przed chwilą trzymał na muszce jakiegoś cywila, osobnik ten może wyciągnąć pistolet i... dalej nie muszę chyba pisać.

Grafika... Bez fajerwerków, ale dosyć dobrze spełnia swoją rolę. Właściwie poza zmorą wszystkich gier z rzutem izometrycznym, czyli zasłanianiem przez niektóre obiekty pola widzenia, nie ma żadnych wad.
Udźwiękowienie natomiast stoi na bardzo wysokim poziomie. Heroiczna muzyka wspaniale pasuje do klimatu i jest naprawdę cacy. Dodatkowo motyw zmienia się wraz z akcją. Komunikatów mówionych jest cała masa, podobnie zresztą jak wszelkiego rodzaju dźwięków. Wszystkie są zapisane w formacie wave, co gwarantuje świetną jakość, ale ma i swoją złą stronę. Gdy wchodzimy do jakiegoś pomieszczenia, słychać otwierane drzwi, kilku zakładników i terrorystów naraz coś krzyczy, a na dodatek słychać strzały z kilku rodzajów broni (każdy wydaje swój unikalny odgłos), to cedek dławi się, nie mogąc ściągnąć naraz tylu próbek dźwiękowych. Efekt końcowy to brutalne zmniejszenie ilości wyświetlanych klatek na sekundę, co często uniemożliwia grę. A jeśli wystąpi w kluczowym momencie (a tak się często zdarza) to może nawet przesądzić o porażce. Zaznaczam, że mój CD ROM ma prędkość 32x i bynajmniej nie likwiduje to wspomnianego powyżej problemu. Jedynym lekarstwem wydaje się być pełna instalacja gry, ale ta zajmuje ponad 650 Mb na twardzielu, czyli jak to mówią „z deszczu pod rynnę"... Ewentualnie pomóc może (choć nie do końca) posiadanie 64 Mb Ram.

Podczas testów gry cały czas towarzyszył mi człowiek, który niestety nie chciał ujawnić swojej tożsamości. Napiszę tylko iż posiada on bogate zawodowe doświadczenie w rozwiązywaniu sytuacji z jakimi spotykamy się w SWAT 2. Spotykał się on niejednokrotnie z sytuacjami, w jakich na co dzień znajdują się funkcjonariusze SWAT. Dostarczył mi on szeregu cennych uwag i spostrzeżeń. Przyznam, że jego doświadczenie niejednokrotnie pomogło mi w pomyślnym ukończeniu misji. A oto jego opinia:

„Przydałaby się opcja Replay, jej brak uniemożliwia analizę błędów. Pozbawia to grę walorów edukacyjnych. Niedopuszczalnym uchybieniem jest fakt, iż jednostka taka jak SWAT, musi wchodzić do budynku tylko tak jak listonosz czy akwizytor (drzwiami). Całkowicie pominięto możliwość wykorzystania innych otworów zabudowań. Co więcej, przez niektóre drzwi można wchodzić, a przez inne nie. Dla jednostki SWAT wejście przez jakiekolwiek drzwi nie stanowi problemu. Żenujący jest brak możliwości wrzucenia przez okno granatu. W taktyce działania formacji SWAT każdy z członków oddziału (a nie dowódca) sam decyduje, po otrzymaniu zadania, z jakim wyposażeniem (i także bronią) ma je wykonać. Podczas wysadzania drzwi przy pomocy ładunków wybuchowych, drzwi znikają, natomiast w rzeczywistości niejednokrotnie trzeba je jeszcze kopnąć w celu otwarcia. Zdarzały się też przypadki, gdy wysadzone drzwi wylatywały z zawiasów, bądź roztrzaskiwały się na odłamki i w locie raniły przypadkowe osoby. Śmigłowiec jest bardzo ładny graficznie (tu bym się kłócił - Ł.B.) natomiast prawie całkowicie nieprzydatny. Śmieszy, iż nie może on lądować praktycznie w każdym miejscu, a tylko np. na drodze. Także prowadzenie ognia z pokładu helikoptera zostało pominięte. Nie ma możliwości desantowania zabranych na pokład komandosów w dowolnym miejscu na mapie, np. dachach wysokich budynków. Wyszkolonym i wyposażonym w uprzęże ludziom nie powinno to sprawiać kłopotów. W Polsce nawet przeciętny strażak nie ma z tym problemu (poza brakiem śmigłowca :-)). W grze nie ma też możliwości odprowadzania więcej niż jednej skutej kajdankami osoby przez jednego komandosa. Podobnie jest z pilnowaniem obezwładnionych podejrzanych podczas akcji. W praktyce pilnowanie kilku odpowiednio skutych terrorystów można powierzyć emerytce. Natomiast w grze nawet skutego denata trzeba nieprzerwanie trzymać na muszce. Prowadzi to do sytuacji, że w akcji mamy sześciu napastników i pięciu komandosów do pilnowania, wówczas zaczyna działać prawo selekcji naturalnej. (Ene, due, rike, fake... BUUUUM!!! I po problemie. Pięciu obezwładnionych, pięciu pilnuje, jeden...) Terroryści, mimo wysokiej jak na grę sztucznej inteligencji, są nierozgarnięci. Parę nowych opcji z życia wziętych na pewno uatrakcyjniłoby rozgrywkę. Szczytem osiągnięć intelektualnych terrorysty w tej grze jest podszycie się pod pracownika banku lub zakładnika. A wystarczyłoby wprowadzić np. opcję przywiązywania zakładnika do drzwi. Dzielny Funkcjonariusz SWAT kopie w takowe, lub wysadza je i... problem zakładnika przestaje dla niego istnieć (podobnie jak i sam zakładnik). Przy tej grze można się nieco pośmiać, odrobinę

pobawić a laik może nawet próbować czegoś się nauczyć. (Zdobyta wiedza wystarczy mu tylko do pierwszego prawdziwego spotkania z terrorystą.)

Podsumowując należy napisać, iż SWAT 2 jest zbyt mało realistyczny jak na symulator działań jednostek specjalnych i posiada za mało wystrzałową grafikę, jak na przebojową strzelaninę. Gdy spojrzymy na niego z przymrużeniem oka, to okaże się on całkiem interesującą grą - i czego by nie mówić, to jest i tak o niebo lepszy od swego poprzednika. Osobiście spędziłem przy nim kilkanaście bardzo emocjonujących wieczorów, ale jak to określił mój redakcyjny kolega, Anakha, ja podniecam się wszystkim co ma choć trochę wspólnego z facetami biegającymi w czarnych kominiarkach. Weźcie na to poprawkę, gdy będziecie patrzeć na ocenę... ■

DEMO NA CD 08/98

Plusy:
- Właściwie jedyna tego typu pozycja na rynku
- Ciekawe i zróżnicowane misje

Minusy:
- Słaby realizm
- Płynność przy skromnej instalacji
- Niektóre algorytmy zachowania SWAT
- Duża ilość drobnych niedociągnięć.

Ocena: 7

CD-ACTION

Producent: Sierra

Wymagania: Win'95, Pentium 90, 16 MB RAM

Dystrybutor: Cendant

Internet: http://www.sierra.com

INFO

Sanitarium

Raport z wariatkowa

Nie można oprzeć się wrażeniu, że na tym świecie wszystko zmierza od form prostych, ładu i porządku, do form coraz bardziej pokrętnych i coraz większego chaosu. Potwierdzeniem tego jest choćby fakt, że zgodnie z tym, czego uczy Hawking, kiedyś mieliśmy całą materię i energię zgromadzoną w jednym idealnie uporządkowanym punkcie, a potem zrobił się BUUUM! - i w rezultacie mamy we Wszechświecie chaos, taki jak teraz. "Działanie" tej koncepcji widać również na przykładzie działalności człowieka. Weźmy choćby malarstwo - dokonało się w nim przejście od klasycznego kanonu rozwijanego przez Leonarda, do współczesnej sztuki, o której wiele da się powiedzieć, tylko nie to, że koń jest tam podobny do konia, a dom wygląda jak dom. W muzyce, proszę bardzo - od klarownych i przejrzystych niczym stare wino utworów Bacha przeszliśmy do mistrzów współczesnych, którzy komponują dzieła, gdzie moment, w którym muzycy kończą strojenie instrumentów, a zaczynają wykonywanie utworu da się uchwycić tylko dlatego, że wtedy właśnie pan dyrygent unosi w górę batutę. Nie inaczej stało się i z literaturą SF - od klarownych, optymistycznych w gruncie rzeczy opowiadań Złotej Ery Fantastyki i reguł starego Campbella, do mrocznej jak dusza ministra finansów i niezrozumiałej niczym expose premiera literatury cyberpunkowej. Obecnie pisarz SF, którego utwory - nie daj Boże! - są zrozumiałe dla czytelników wśród swoich kolegów uchodzi za dziwaka. Reguła ta potwierdza się i w grach komputerowych.

ANAKHA

Kiedyś mieliśmy proste jak biczysko gry z serii Quest znanej firmy Sierra, albo zabawne programy o przygodach Indiany Jonesa z Lucas Arts. Inne firmy starały się naśladować mistrzów i wszyscy mieli udział w zyskach - jak w przypadku firmy M.&M. z Paragrafu 22. Gracz rechotał radośnie, przeprowadzając bohatera przez zawiłości gry i doskonale się bawił. Reguły zabawy były łatwe i przyjemne, jej cel też - należało uratować galaktykę, królestwo czy księżniczkę, więc kopia do boju, laser w dłoń i hajże na bagnety! Niestety, czasy te dawno już minęły i nic nie wskazuje na to, by miały kiedykolwiek wrócić. Zgodnie z nieubłaganymi regułami ewolucji, nadeszła era przygodówek zagmatwanych, pokrętnych, mrocznych i wieloznacznych. Wszystko to przemknęło mi przez skołowany łeb, kiedy wziąłem od Szefa (OŻW - no i Howgh!) grę Sanitarium i spróbowałem się w nią trochę pobawić.

Panowie z DreamForge, firmy, która wyprodukowała grę, postanowili, że ich dzieło musi być czymś "nietypowym" (bardzo "nietypowe" ambicje, prawda :)). Otóż gracz nie staje się tu jakimś tam kolejnym nieustraszonym detektywem, który nadludzkim wysiłkiem rozwiązuje zawiłą zagadkę, początkującym piratem poszukującym ukrytych skarbów czy nawet fajtłapowatym magiem, który cudem wychodzi z kabał, w jakie sam się pakuje. Nie - moi mili, tym razem czeka was coś zupełnie odmiennego. Macie bowiem niepowtarzalną szansę zostania pensjonariuszem domu wariatów (lub "sprawnych na umyśle inaczej", według nomenklatury politycznej poprawności).

Zazwyczaj w tym miejscu standardowej recenzji wstawia się opis fabuły. Kłopot polega na tym, że o fabule w Sanitarium na początku nie wiemy nic. No, może poza świadomością faktu, że w pewną deszczową noc bardzo się gdzieś śpieszyliśmy, a jakiś życzliwy pan zepsuł w naszym wozie hamulce. Jeżeli jeszcze dodamy do tego ten szczegół, że droga prowadziła zboczem góry, to nietrudno domyślić się, co stało się z naszym bohaterem (podpowiedź: zrobił sobie kuku). Po tym zdarzeniu budzisz się w zakładzie dla obłąkanych z kompletną pustką w głowie. I tu zaczyna się gra. Dalsze fragmenty fabuły będą się ujawniały w trakcie przechodzenia kolejnych etapów.

Powyższy element jest jednym z bardziej mistrzowskich posunięć autorów programu. W większości tego typu gier z góry wiadomo co w trawie piszczy i jak się to zakończy. Natomiast Sanitarium trzyma gracza w ciągłej niepewności i do ostatniej chwili dzierży karty przy sobie. Kiedy już ci się wydaje, że załapałeś o co chodzi, pojawia się jakiś nowy wątek,

który rozbija twoją teorię. Powoduje to, że chcesz grać dalej, choćby tylko po to, aby zobaczyć, jaki to wszystko będzie miało finał.

Zdaje się, że zapomniałem o czymś wspomnieć. Otóż Sanitarium jest horrorem. I to w pełnym tego słowa znaczeniu. Horrory można z grubsza podzielić na dwie kategorie. Jedne - te niższych lotów - polegają na tym, że od razu możemy się w nich zorientować, czego mamy się bać. Natomiast te najbardziej wartościowe (moim zdaniem) produkcje charakteryzują się tym, że nie promieniują bezmyślną przemocą i hektolitrami krwi, tylko pozwalają naszej wyobraźni wymyślać przerażające obrazy, do ostatniej chwili budując napięcie, które jest uwalniane w kulminacyjnym momencie. Sanitarium skłania się bardziej do tego drugiego typu, chociaż efekt końcowy nie jest tak oszałamiający, a i w trakcie zabawy (?) nie zabraknie drastycznych scen. Mówiąc krótko - to nie jest gra dla ludzi o słabych nerwach (może powinienem napisać, że nie powinni jej "dotykać" nieletni, jednakże w naszych czasach niejeden z nich nie takie rzeczy już pewnikiem widział). Makabrycznie zdeformowani dzieci i dorośli, upiększające okolicę rozkładające się

ciała, nad którymi krążą muchy, wizyta w krematorium - decyzja należy do was. Jednakże jeżeli uda wam się to przełknąć, przygotujcie się na wspaniałą przygodę.

Chyba będę zmuszony uchylić zasłony spowijającej fabułę, gdyż w przeciwnym wypadku zabrakłoby mi w tym tekście tematów. Mianowicie świetnie przedstawione są sylwetki psychologiczne bohaterów. Przede wszystkim Maxa (bo tak ma na imię nasz bohater), który niczym Bourne Roberta Ludluma zmaga się z amnezją, wywołaną wypadkiem i próbuje przypomnieć sobie, kim jest. W miarę rozwoju akcji obrazy lub kluczowe słowa będą przywoływały z pamięci kolejne wspomnienia (wszystkie są świetnie przedstawione w postaci matowego starego filmu). Dręczy go też wydarzenie z głębokiej przeszłości. Rozterki, które są skutkiem coraz bardziej niewiarygodnych sytuacji, w jakich się znajduje i niepewność, co jest rzeczywistością, a co wymysłem wyobraźni, są zaprezentowane bardzo realistycznie.

Max jest postacią kluczową, ale nie jedyną. W niektórych rozdziałach (bo tak podzielona jest gra) w udziale przypadnie nam także kierowanie działaniami siostry Maxa - Sary, która zwiedza cyrk, cyklopa Grimwalla, będącego bohaterem komiksów z dzieciństwa bohatera (próbuje on uratować swoją rasę przed rojem insektów), a także azteckiego boga Olmeca, walczącego z bogiem śmierci Quetzalcoatlem. Każda z tych postaci, pozornie nie mających niczego wspólnego z głównym wątkiem, pozwala Maxowi rozwiązać kolejny z fragmentów tej zawiłej łamigłówki. Znowu widać tu wspomnianą już wyrazistość szkiców psychologicznych "characterów". Sara, jak można oczekiwać po małej dziewczynce, jest oczarowana pobytem w cyrku i cieszy się z każdej wygranej, zaś Olmec, jako bóstwo, odnosi się do wieśniaków z wyższością. Grimwall zachowuje się w sposób typowy dla bohaterów komiksów. W końcowym etapie gry postacie te łączą się we wspólnym wysiłku uratowania Maxa. Wbrew pozorom wszystko ma swoją logikę i świetnie się składa w całość. Ale to wyjaśnia się dopiero na końcu.

Autorzy postanowili też trochę urozmaicić całą rozgrywkę, wstawiając do niej elementy logiczne i zręcznościowe. O ile te pierwsze całkiem dobrze spełniają swoją funkcję, choć może chwilami są trochę przesadzone (np. panel w roju insektów), to elementy zręcznościowe są dla mnie rzeczą niepojętą. Występują w dwóch miejscach - kiedy Max walczy ze strachem na wróble, a także w potyczce Sary z facetem-ośmiornicą. Jeżeli nasz bohater polegnie, to zaczynamy od początku bez żadnych innych konsekwencji. Podejrzewam, że ludzi o mniejszym refleksie (którzy, ze względu na tematykę, też mogą chcieć zagrać), mogą one po prostu zirytować.

Czas na omówienie nieco bardziej przyziemnych elementów, jak opracowanie techniczne. Mówiąc krótko - ta strona Sanitarium raźno dotrzymuje kroku świetnej fabule. Grafika jest rysowana i świetnie oddaje atmosferę pojedynczych rozdziałów - całkowicie obcy gigantyczny rój insektów, opuszczone miasteczko zamieszkiwane przez dzieci, aztecka wioska niszczona lawą przez boga wojny, ponure scenerie zakładu, wspaniale przedstawiona wizyta Sary w swoim domu, a także końcowa, "łącząca" scena. Muzyka zaś genialnie dopasowuje się do reszty - szczególnie przypadł mi do gustu motyw grany podczas wejścia do głównego menu gry, a głos dziecka czytający nazwy poszczególnych opcji jest po prostu genialny. Odgłosy stąpania po piasku lub deskach to kolejne smaczki. Chyba jedyną rzeczą, jaką mogę zarzucić tej grze, to niewielkie "drapanie" się w niektórych miejscach animacji przy dużej ilości szczegółów.

A więc, szanowny miłośniku przygodówek - stoisz przed wyborem. Jeżeli lubisz ten gatunek w jego bardziej lekkim przejawie, to nie jest to gra dla ciebie. Zaś jeżeli fascynował cię "Gabriel Knight", uwielbiasz mroczne opowieści i nie obawiasz się dreszczyku strachu - to zagraj. Bo warto.

Uwaga: Gra ma opcję wyświetlania tekstów. I bardzo dobrze! Tak trzymać. ■

Plusy:
- świetny klimat
- sylwetki psychologiczne bohaterów
- doskonale dobrana muzyka
- wyświetlane teksty
- pomysł i realizacja

Minusy:
- elementy zręcznościowe
- lekkie przeskoki animacji w niektórych miejscach

Ocena: 9

CD-ACTION

Producent: DreamForge/ASC Games

Wymagania: P-90, 16 Mb Ram, SVGA, karta muz, Win'95, DirectX 5.0, CDx4

Dystrybutor: ASC Games

Internet: http://www.ascgames.com

INFO

Small soldiers

Plastikowe wojny

Nie tak dawno temu wspominałem, że faceci z Dreamworks nie cierpią stereotypów. Tezę tą zdaje się potwierdzać kolejny wydany przez nich produkt - "Small Soldie rs". Wspomniana gra mogłaby z największymi bólami uchodzić za RTS-a w wersji dla młodszych odbiorców. Zresztą, po streszczeniu fabuły sami zrozumiecie, co mam na myśli.

ANAKHA

Któż z nas w czasach błogiej niewinności, kiedy to jeszcze nie znaliśmy.komputerów, nie chodziliśmy spać o trzeciej w nocy z przekrwionymi oczami po kolejnej rozgrywce w jakiejś tam grze na -necie, i kiedy słowo "rachunek telefoniczny" nie budziło w nas panicznego strachu, nie bawił się w bitwy żołnierzyków? Kto nie walczył z jakąś armią bliżej niezidentyfikowanych istot pozaziemskich, wymyśloną przez naszych skośnookich braci z Tajwanu (z góry zakładam, że odbiorcami tego artykułu są przedstawiciele płci brzydkiej, gdyż dziewczynka, która zamiast Barbie prowadziłaby do boju zastępy plastikowych figurek, byłaby sporą anomalią przyrodniczą). Oczywiście zdarzają się wyjątki (na przykład mnie, kiedy miałem coś koło ośmiu lat, tatko zabierał na projekcje takich filmów jak Conan Barbarzyńca czy Powrót Jedi, stąd moja spaczona psychika), jednakże śmiało można przyjąć, że normalne są w większości. Jako, że wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że już niedługo nawet niemowlę będzie wymawiało swoje pierwsze słowo do mikrofonu podłączonego do karty dźwiękowej w Pentiumie IV 1 GHz, programiści z Dreamworks postanowili i tę formę rozrywki przenieść na monitory komputerowe. I tak pokrótce można by scharakteryzować fabułę tej gry.

A teraz garść szczegółów. W domu niejakiego Kevina znalazły się dwa zestawy figurek. Jeden to Komandosi, składający się z przedstawicieli poczciwej Ziemi, do drugiego zaś należą przedstawiciele rasy Gorgonitów. Komandosi doszli do wniosku, że ludzie stanowią niepotrzebny dodatek do ich egzystencji i postanowili przejąć kontrolę nad Ziemią, Gorgonici zaś próbują ich powstrzymać. Widać tu przejaw humoru ze strony facetów z Dreamworks, gdyż zazwyczaj jest dokładnie odwrotnie.

A jak to wygląda w praktyce? Otóż najpierw wybieramy za którą ze stron konfliktu się opowiemy. W zależności od tego, kogo wybierzemy, oglądamy odpowiednio zakończenie intro i rozpoczynamy zabawę. Jako, że każdy szanujący się malec trzyma swe zabawki w skrzyni (gdyż dopiero później poznaje magiczne słowo burd... yy, to jest nieporządek), od niej właśnie zaczniemy. Mianowicie w owej skrzyni znajdują się wszystkie dostępne nam typy jednostek, zaś na niej widnieje liczba charakteryzująca ich stan liczbowy. W początkowej fazie rozgrywki możemy powołać do boju jedynie połowę z nich. Pierwsze kilka misji w przypadku obydwu ras koncentrują się na uwolnieniu pozostałych z rąk przeciwników. Kiedy ten cel zostanie osiągnięty, przystępujemy do ratowania/podboju świata. Wróćmy do wątku głównego.

Na początku nasz oddział może liczyć maksymalne trzech osobników. Jeżeli któremuś z nich przydarzy się wypadek (jak tym przeciwnikom króliczków w reklamie bateryjek), możemy sięgnąć do skrzyni po rezerwy (rzecz jasna, jeżeli w czasie gry natkniemy się na skrzynię przeciwnika i ją zniszczymy, to nie będzie miał skąd ich brać). W czasie zabawy znajdujemy najróżniejsze power-upy, interesujące nas szczególnie to powiększenie maksymalnej liczebności oddziału lub dodanie jednej jednostki do skrzyni. Z innych można jeszcze wymienić przywracające w różnym stopniu energię oraz podnoszące efektywność posiadanej na wyposażeniu broni.

Jednostki w arsenale obydwu ras charakteryzują następujące cechy: szybkość, zasięg widzenia oraz ataku, siła uderzenia i punkty wytrzymałości. Mamy więc do czynienia z jednostkami

zwiadowczymi, z bronią o minimalnej sile rażenia i słabą wytrzymałością, ale za to poruszające się dość szybko i posiadające duży zasięg widzenia i rażenia. Średnie, o mniej więcej zrównoważonych współczynnikach, oraz ciężkie, które poruszają się wolno, oraz widzą i mogą walić tylko w teren znajdujący się w niewielkiej odległości. Ale za to jak przywalą, to klękajcie narody. Różnice pomiędzy tymi jednostkami u każdej z ras są raczej kosmetyczne i ograniczają się do wyglądu postaci. I tak u Komandosów mamy żołnierzy, ponurych introwertyków, z kwadratowymi szczękami, ostrzyżonych na zapałkę i potwierdzających rozkazy krótkimi szczeknięciami, zaś Gorgonici to zbieranina mutantów oraz trollo- i ogro-podobnych osobników o radośnie ekstrawertycznym usposobieniu. Należy też zauważyć, że u Komandosów występuje przewaga broni miotającej, zaś Gorgonici postawili raczej na broń białą (o ile drewnianą pałę lub kamienną maczugę można do takowych zaliczyć).

Niestety w warunkach bojowych nie wygląda to już tak pięknie. Po prostu używamy najsilniejszych i najbardziej dających po tyłku jednostek i walimy we wszystko, co się rusza, zaś jednostki zwiadowcze praktycznie nie mają żadnego zastosowania. Co tu dużo mówić, jest to gierka adresowana to ośmiolatków i starszych (ale nie za bardzo), więc zaawansowanej taktyki tu nie uświadczysz.

Scenerie są przedstawione z góry i dostosowane skalą do wielkości naszych bohaterów. Buszujemy najpierw po domu Kevina, potem po różnych domach, sklepach i magazynach. Jako, że nasi żołnierze do gigantów nie należą, przeszkody zostały dostosowane do ich potrzeb. I tak, zabójczy może okazać się miód ściekający z rozbitych słoików na półkach sklepu, kolejka jeżdżąca po torach w sklepie z zabawkami, wahadło zegara leżącego nad przejściem, czy też, z bardziej konwencjonalnych (?!) środków krzywdzenia bliźniego - piły tarczowe wynurzające się z podłoża, miotacze płomieni przypalające pośladki, uderzające perfidnie z boku rękawice bokserskie na sprężynce, czy też pola minowe. Odstępstwami od monotonii w eliminowaniu przeciwnika są niektóre atrakcje występujące na różnych etapach - i tak czasami trzeba w jednym miejscu przeczytać szyfr do otwarcia sejfu znajdującego się na końcu etapu, poustawiać w odpowiednich miejscach na szachownicy odważniki, aby otworzyć przejście, zdobyć klucz do zamkniętych drzwi, czy też powkładać klocki o odpowiednim kształcie w dane miejsca. Każda postać ma też jedną "kieszeń", do której może włożyć np. tarczę, która zwiększy jej odporność na ataki, buty, które zwiększa jej prędkość, lornetkę, dzięki której będzie dalej widziała czy też element potrzebny do rozwiązania jakiejś zagadki.

Czas na parę gorzkich słów. W niektórych miejscach nasz ośmio, czy dziewięcioletni odbiorca tej gry może nabawić się silnej nerwicy, kiedy to na końcu planszy wytną mu cały oddział w pień i będzie musiał od nowa przeprowadzać pojedynczo swych wojaków przez wszystkie pola minowe, wahadła, płomienie i inne wymienione wyżej atrakcje. Określany przez Dreamworks jako "kid-friendly" (przyjazny dla szczawików) interfejs też deczko kuleje, zwłaszcza denerwujące jest wyjmowanie po jednej jednostce ze skrzyni. Intrygujący jest też widok pewnego faceta w żółtym kombinezonie z maską gazową na gębie, rozjechanego na pół na torach w sklepie z zabawkami, gdyż nawet jeżeli jest to stały rezydent tego miejsca (tzn. jest zabawką), to wygląda nadzwyczaj realistycznie.

Szczerze mówiąc, nie przemawia do mnie ta gierka. Teoretycznie wykonanie jest dobre, mam jednakże silne wątpliwości, czy dobrze by się przy niej bawił mały brzdąc. Może po prostu lepiej będzie kupić mu paru plastykowych bohaterów, którymi będzie się bawił z rówieśnikiem, być może na świeżym powietrzu, zamiast już w tak młodym wieku spalać mu gałki oczne?

P.S: Na internetowej stronie Dreamworks dowiedziałem się, że gierka powstała na podstawie jakiegoś filmu (o którym w Polsce ni słychu, ni dychu), niestety nie udało mi się na jego temat zbyt dużo dowiedzieć, z wyjątkiem faktu, że któremuś z bohaterów głosu użycza Tommy Lee Jones. Domyślam się, że rzecz wyglądem przypomina "Toy Story". Być może jednak dla kogoś, kto ów rzecz obejrzał, będzie to stanowić dodatkowy bodziec do zakupu. ■

DEMO NA CD 09/98 CD-ACTION

Plusy:
- czujemy się młodsi
- fajna grafika i dźwięk
- klimacik

Minusy:
- grywalność dość szybko zniżkuje
- czy to na pewno gra dla dzieci...
- ...bo jak dla starszych to jest taką sobie strzelaniną, udającą RTS

Ocena: 7

CD-ACTION

Producent: DreamWorks Int.

Wymagania: P-100, 16 Mb Ram, SVGA, karta muz, CDx4, Win'95, DirectX

Dystrybutor: IPS tel. (022) 6422766

Internet: http://www.dreamworksgames.com/

INFO

The House of The Dead

Virtual Zombie

Istny horror, straszne, okropne, nie do pomyślenia, jak coś takiego mogło się wydarzyć. Przecież zastosowane środki bezpieczeństwa zapewniały stuprocentową ochronę i gwarancję, że nic takiego nie będzie miało szans wydostać się na zewnątrz. Problem musi być załatwiony szybko, bezszelestnie i przede wszystkim żadna informacja nie może przedostać się do tych dziennikarskich szumowin. Wykonać w trybie natychmiastowym...

JASPIN

Zapewne niejeden już raz padły powyższe słowa - niekoniecznie litera w literę takie same - w gabinetach różnych grubych ryb, szefów Niebywale Tajnych Organizacji (w skrócie NTO), czy też dyrektorów straszliwie ukrywanych laboratoriów. Nawet jeśli ma fantazja przed momentem nakazując napisać mi owe słowa, nieco się zagalopowała, nie zaprzeczycie, iż wielokrotnie tego typu kwestie mieliśmy okazję usłyszeć w przeróżnych horrorach. Co więcej, na podstawie treści można by wywnioskować, iż film mógłby zahaczać o wiecznie aktualny temat dotyczący szeroko rozumianych oraz różnie interpretowanych biologicznych eksperymentów. W związku z zawodnością mej pamięci, która zatrzymuje się często na etapie zachowania informacji, co wczoraj zjadłam na kolację (wciąż jem to samo, żeby nie przegrzać mózgu), nie przypominam sobie, aby któraś gra komputerowa zanurzała się w ową eksperymentalno-labolatoryjną tematykę. House of the Dead - najnowszy produkt Segi, podjął to wyzwanie i postanowił uszczknąć nieco z bogactwa wspomnianego, biologicznego tematu. Fabuła gry jest najprostsza jaką można sobie wyobrazić - i przyznam, iż w tej materii zostałam wbrew zdrowemu rozsądkowi recenzenta - zaskoczona. Nie powiem, że mile, ale w dzisiejszych czasach, gdy twórcy giery prześcigają się w wymyślaniu najciekawszych wprowadzeń do gry, a intro przypomina pełnometrażowy film - House of the Dead stanowi niespodziankę z przyczyn bardzo prostych: wyłamał się z tej konwencji. Postawił na prostotę, ale nie tylko jeśli chodzi o fabułę, o czym zaraz nieco szerzej.

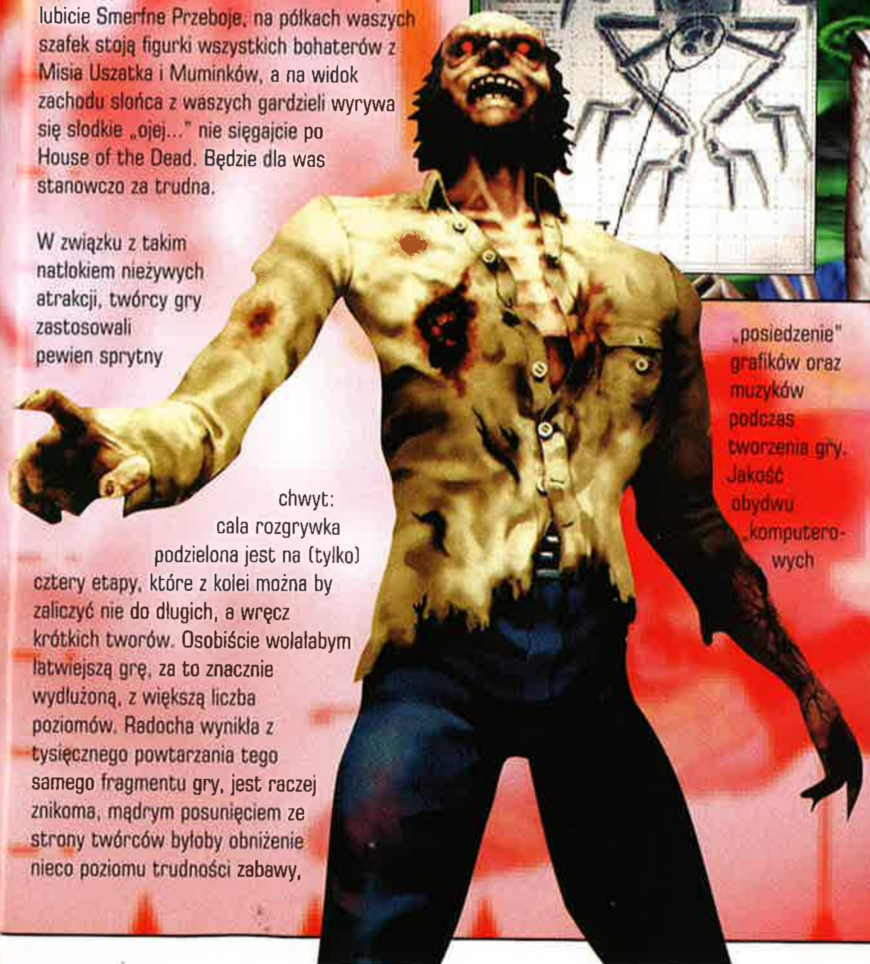
U góry:
Dwóch na jednego to banda łysego.

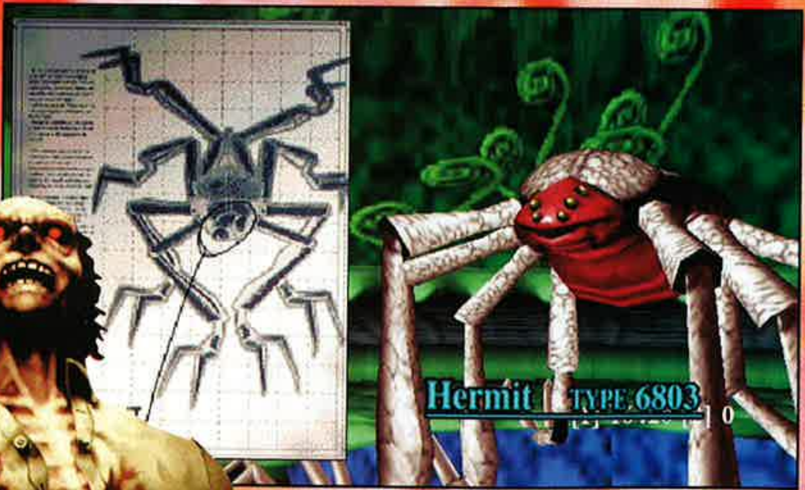
Najpierw wróćmy do fabuły, którą przestawię w jednym zdaniu nie stosując żadnego streszczenia. W pewnym biologicznym laboratorium, pewien osobnik imieniem Curien dokonał niewielkiego sabotażu, uwalniając na teren firmy efekty swych mutanckich badań - zombie i spółkę. Gracz wybiera postać, chwyta za pistolet i leci, odziany w sławę bohatera, ratować na początek żyjących jeszcze gdzieś w budynkach laboratorium pracowników, tępiąc przy okazji chodzących umarlaków. Wszystko jasne, proste i nieskomplikowane, w końcu po co się zanurzać w głębsze przemyślenia. Jeśli gracz ma ochotę na rozwiniętą fabułę, niech sobie odpali jakiś rozbudowany RPG typu Dagerfall, na którego skończenie trzeba co najmniej trzech „ziemskich" żyć. House of the Dead został wykonany w konwencji umiłowanej przez wielu superstrzelanki Virtual Cop, a prosta fabuła House'a wynika raczej nie z wypompowania makówek scenarzystów, lecz z gatunku, jaki gra reprezentuje.

Przystępując do gry w mordowanie umarłych (super brzmi - a ile w tym logiki!), przygotowałam się na niezłą zabawę. Wiadomo, że strzelanki charakteryzują się największym wskaźnikiem grywalności oraz szybkim tempem akcji. Przypadek House of the Dead nie jest wyjątkiem. Zewsząd wyskakują truposze nie uzbrojeni, uzbrojeni, z siekierami, mechanicznymi piłami, w spodenkach i bez, wszystko żywcem wzięte z horrorów klasy B. My, widząc przed sobą nacierające bandy rozkładających się szkieletów oraz celownik swego pistoleciku wzdłuż narzuconego toru wędrówki, przesuwamy się do przodu, usiłując przeżyć. Nie jest to łatwe do wykonania, chwilami ma się wrażenie, iż mutanci liczbowo upodabniają się do populacji skośnookich; trzeba mieć oczy naokoło głowy, aby móc wyłapać wszystkie żądne krwi i mózgu (zombie żywią się mózgiem, jakby ktoś nie wiedział) postacie

wyskakujące zza rogu, z sufitu, z wody i innych urozmaiconych kryjówek. Dodatkowym elementem podnoszącym znacznie poziom adrenaliny we krwi oraz potu na czole, jest konieczność nieustannego załadowywania magazynku czyli wykonywania klasycznego „reload", który wydaje się wydłużać w nieskończoność. Wiadomo, że w tego typu momentach jesteśmy bezbronni niczym niemowlę w kołysce, a w House of the Dead jest ich aż nadto (momentów nie niemowlaków, i nie takich momentów... o jakich myślicie). Największych trudności dostarczają bossowie czyli postacie, którymi trzeba siłowo i myślowo zmierzyć się na końcu każdego z etapów. Są to bohaterowie delikatnie mówiąc bardzo trudni do pokonania, a walkę z nimi (pod względem męczeństwa) można przyrównać do przejścia bez szwanku całego etapu. Istoty przeważnie „wyposażone" są w tylko jeden mały, słaby punkcik, coś w rodzaju własnej piętki Achillesa, która nie zawsze umieszczona jest w widocznym miejscu. Jeśli do tego typu atrakcji dołożę sukcesywne wzrastanie trudności gry w miarę przesuwania się do przodu, przed waszymi oczami powinna powstać wizja giery-zabójcy, giery-masakry, która swego żądnego rozrywki użytkownika, tłamsi niczym (soko)wirówka, po czym wypluwa z wielkim hukiem. Jeśli więc lubicie Smerfne Przeboje, na półkach waszych szafek stoją figurki wszystkich bohaterów z Misia Uszatka i Muminków, a na widok zachodu słońca z waszych gardzieli wyrywa się słodkie „ojej..." nie sięgajcie po House of the Dead. Będzie dla was stanowczo za trudna.

W związku z takim natłokiem nieżywych atrakcji, twórcy gry zastosowali pewien sprytny chwyt: cała rozgrywka podzielona jest na (tylko) cztery etapy, które z kolei można by zaliczyć nie do długich, a wręcz krótkich tworów. Osobiście wolałabym łatwiejszą grę, za to znacznie wydłużoną, z większą liczba poziomów. Radocha wynikła z tysięcznego powtarzania tego samego fragmentu gry, jest raczej znikoma, mądrym posunięciem ze strony twórców byłoby obniżenie nieco poziomu trudności zabawy, zwiększając proporcjonalnie objętości giery. Jednak tego typu skomplikowany patch nie ma szans na powstanie (;-)). Przydałoby się również dłuższe i nieco efektywniejsze „posiedzenie" grafików oraz muzyków podczas tworzenia gry. Jakość obydwu „komputerowych muz" jest średnia, a świeżo upieczonego, szczęśliwego właściciela 3Dfx może wprawić w niemałą depresję. Patrząc na House of th Dead z akceleracją, zacznie się zastanawiać, na co wydał tyle forsy... Może nieco ubarwiam swe żale, ale niepomiernie denerwuje się na widok giery, w której 3Dfx wykorzystywany jest jedynie do rozmywania pikseli.





Zatrzasnę już na razie (do następnej recenzji) księgę skarg i wniosków a skupię się na pochwałach. Na pierwszy ogień miłego tematu warto wspomnieć o klimacie gry, czyli nadciągającej zewsząd grozie. Mimo że grafika nieco kuleje, udało się twórcom uchwycić tę miłą, kameralną, horrorystyczną atmosferę (nie ma to jak spotkania w wąskim tunelu z rozkładającym się, chodzącym ciałem). Może to sprawka wspomnianej, wysokiej trudności, która wywołuje dość długotrwały dreszczyk na pleckach? Różnorodność nacierających bestii także godna jest pochwał oraz fanfar; każdy nowy etap kryje w sobie nie poznane jeszcze kreatury, czyhające na pojawienie się naszej postaci, by wyskoczyć zza winkla z głośnym „Graaaaa!!!", przyprawiającym o zawał serca, udar mózgu i potężne wzdrygnięcie.

Cechą gry, która najbardziej przypadła mi do gustu, jest wspomniana już grywalność. House of Dead doskonale nadaje się na wyładowanie swoich smutków, nienawiści i agresji i niech mi tutaj nikt nie wpiera, że to właśnie gry tego pokroju wywołują w/w reakcje. Jeśli nauczyciel właśnie wrzepił Ci ze dwie gały - ta gra pozwoli Ci na oczyszczenie umysłu z wszelkich morderczych uczuć i wybije Ci zamiar udania się do szkoły z siekierą w miejsce podręczników w teczce.

Jeśli zapałaliście dziką, niekontrolowaną namiętnością do Virtual Cop 1 oraz 2, niezwłocznie musicie House of the Dead dołączyć do swej niepowtarzalnej domowej kolekcji zabijanek. Jest z pewnością warta uwagi, pod warunkiem, iż milujecie tego typu gry i nie zrażą was graficzne oraz muzyczne niedociągnięcia. Te zresztą, prawdę powiedziawszy, w zestawieniu z oferowaną grywalnością oraz klimatem okazują się niewartym większego zaprzątania głowy burakiem. Tylko pamiętajcie o zmianie koloru krwi w opcjach gry na zielony, czy inny ekologiczny kolor, gdy mama wkroczy do waszego komputerowego królestwa. Po co szokować biedaczkę? ■

DEMO NA CD 08/98 CD-ACTION

Plusy:
- „horrorystyczny" klimat
- zróżnicowanie wśród zombie
- extra grywalność

Minusy:
- grafika oraz muzyka
- wysoki pozom trudności
- mało rozbudowana

Ocena: 7

CD-ACTION

Producent: Sega Entertainment

Wymagania: Win 95, P133, CDx2, 16MB Ram, SVGA

Dystrybutor: Marksoft tel.(022) 6639390

Internet: http://www.sega-europe.com

INFO

Team Apache

Apacze atakują...

Śmigłowiec Apache to prawdziwy weteran komputerowych symulacji. Nie jestem w stanie wymienić wszystkich, jakie zostały stworzone... i zresztą nie o to chodzi. Ważna jest w tej chwili ta jedna - najnowsza i jak na razie chyba najlepsza. Team Apache - dzieło znanego fanatykom symulacji teamu Simis.

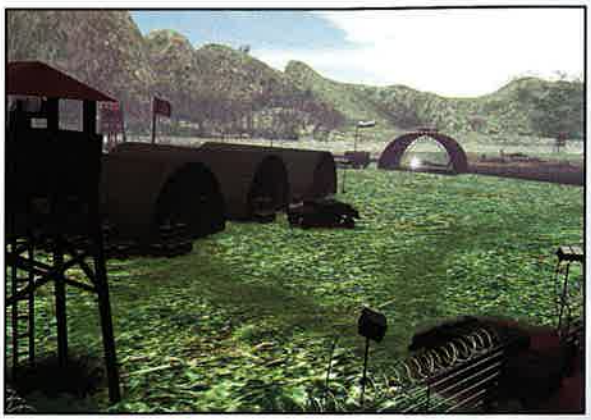
YASIU

Pierwsze uruchomienie nie wiąże się w wypadku Team Apache z szokiem, czy jakimiś bardzo pozytywnymi doznaniami. Ot, porządnie wykonane, dynamiczne intro, a potem nie najpiękniejsze główne menu, zawierające kilka klasycznych dla symulatorów opcji. Tą, którą powinniśmy wybrać na początku, jest oczywiście trening. Wprawdzie sama obsługa maszyny nie jest przesadnie trudna ale po rozpoczęciu działań kampanijnych gracz jest od razu rzucany na głęboką wodę, więc naprawdę przyda się potrenować. Dzięki naszemu instruktorowi nauczymy się krok po kroku (z angielskim mówionym komentarzem na okrasę) wszystkiego, co będzie nam w przyszłości potrzebne: startu, lądowania, nawigacji, używania broni kierowanej i niekierowanej, a także działania w grupie. Szczególnie to ostatnie jest istotne w wypadku Team Apache, bo we wszystkich misjach, jakie przyjdzie nam wykonać, będą nam towarzyszyć inne maszyny (maksymalnie możemy latać w zespole sześciu śmigłowców, a to już siła przed którą wrogowie powinni czuć respekt). Musimy więc nauczyć się współpracować z nimi i wydawać im rozkazy, opisane w podręczniku do gry. A przy okazji podręcznika muszę powiedzieć, że nie ma tu lania wody i opisywania zbędnych szczegółów. Same istotne informacje i to jeszcze napisane po polsku, językiem zrozumiałym praktycznie dla każdego.

U dołu:
Misja wykonana! Można wracać do bazy.

W instrukcji znajdziemy też dokładny opis edytora misji. Ale edytor później, a teraz dalej... Po przejściu całego, dość ciężkiego (bo się nudzi) treningu możemy w końcu przystąpić do misji bojowych. Na początek, zanim wzniesiemy się na kolumbijskie niebo, proponuję wykonanie kilku gotowych, pojedynczych misji. I tu graczu masz do wyboru tryb Instant Flight, w którym od razu po wyborze teatru działań (do wyboru Kolumbia albo Łotwa) przenosisz się do kokpitu śmigłowca i samotnie walczysz przeciwko nieustannie nadciągającym siłom wroga. Gdy już polegniesz, zobaczysz tylko ile czego zniszczyłeś i możesz zacząć od nowa. W sumie można się dobrze pobawić, ale brakuje tu rzeczy już raczej normalnej w symulatorach, czyli ustalania parametrów rozgrywki, takich jak pogoda, przeciwnicy itp. Gdyby jeszcze misje były generowane losowo, nie było by tak źle, ale niestety każda rozgrywka w trybie Instant Flight jest powtarzana w kółko, co szybko się nudzi.

Znacznie ciekawiej przedstawia się druga możliwość rozgrywania pojedynczych misji, czyli opcja «Combat Scenario», po wyborze której możemy w końcu ustalić sobie parametry misji. Po pierwsze wybieramy typ misji (do wyboru osiem pozycji) następnie pogodę, teatr działań, rozmiar naszej grupy, poziom trudności na koniec pozostaje już tylko wciśnięcie przycisku «OK» i rozpoczęcie gry. Przy okazji opcji «Combat Mission» warto ponownie wspomnieć o edytorze misji dołączonym do gry. To właśnie za jego pomocą możemy tworzyć własne, absolutnie dowolne, misje. Na wybranej mapie rozmieszczamy wybrane jednostki i ustalamy



punkty nawigacyjne, tzw. ACP. Przy ustalaniu owych punktów decydujemy również, jak wysoko i jak szybko mają lecieć nasze śmigłowce, w jakiej formacji i co robić w razie napotkania zagrożenia. Jest to o tyle istotne, że od odpowiedniego ustalenia trasy lotu zależy bezpieczeństwo naszych pilotów i ich maszyn. Dlatego należy zwrócić uwagę, żeby trasa (do)lotu nie przebiegała zbyt blisko miejsc starćjednostek wroga i naszych, a także aby dolot do miejsca akcji odbywał się na jak najmniejszej wysokości. Zresztą... Co tu dużo gadać - z wszystkim można sobie poeksperymentować i po pewnym czasie nasze misje staną się naprawdę dobre.

Ale i tak najważniejsze w chyba każdej grze tego typu jest to, czy autorzy dobrze zrealizowali kampanię. I trzeba powiedzieć, że Team Apache pod tym względem nie zawodzi oczekiwań. Mamy dwie, niestety prawie liniowe, kampanie (w Kolumbii i na Łotwie) i dość rozbudowane zarządzanie naszą jednostką. Widać to już na początku kampanii, gdy spośród kilkudziesięciu pilotów i strzelców musimy wybrać załogi. A nie jest to sprawa łatwa, bowiem w Team Apache położono szczególny nacisk na psychikę naszych ludzi i ich współpracę między sobą. Dlatego odpowiednie dobranie par to połowa sukcesu. Potem, już w trakcie trwania kampanii, trzeba zwracać uwagę na to, żeby nie przemęczać załóg, trzeba się interesować ich problemami, w razie problemów porozmawiać albo ochrzanić itp. Szef ekipy tworzącej tę grę sam był dość długo pilotem dlatego można wierzyć mu na słowo, że zachowanie się pilotów i ich reakcje są jak najbardziej naturalne. Czasami jednak może być dość trudno dogodzić wszystkim naszym ludziom i dlatego zarządzanie załogami można powierzyć komputerowi, który zrobi to za nas całkiem nieźle. Tyle tylko, że traci na tym zabawa. Komputerowi można również powierzyć kierowanie ekipą naziemną, która zajmuje się naprawami - tutaj bowiem też trzeba zwrócić uwagę na to, czy technicy są wypoczęci, a także które uszkodzenia i w której maszynie należy naprawić. A jeśli już mówię o uszkodzeniach to warto wspomnieć, że w Team Apache zostały one dość wiernie zasymulowane. Lekkie defekty mogą z czasem zamienić się w większe, a większość z nich odczuwamy na własnej skórze podczas lotu.

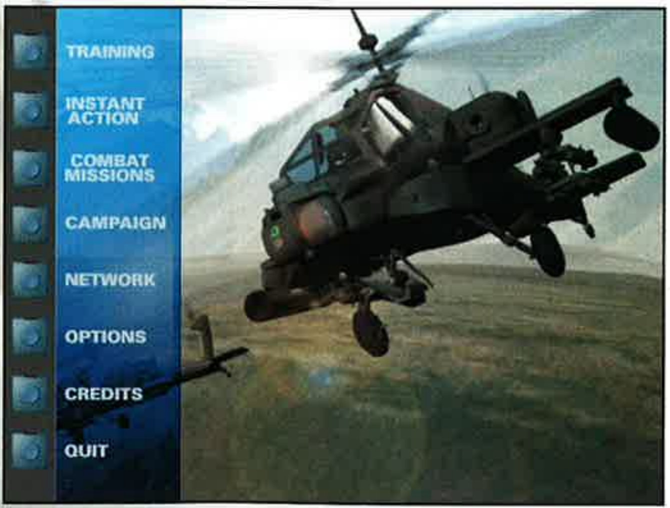
Ale o lataniu jeszcze wspomnę, a tymczasem zajmę się dalej kampanią. Dzieje się ona w czasie rzeczywistym, więc mamy (prawie zawsze) czas, żeby spokojnie zająć się wszystkimi sprawami, a gdy od dowództwa przyjdzie informacja, że mamy kolejną misję do wykonania, możemy zająć się tym, co najważniejsze. Po otrzymaniu takiej wiadomości przechodzimy do baraku dowodzenia i dowiadujemy się wszystkiego o misji, o jej celach, zagrożeniach itp. Od nas zależy decyzja ilu par śmigłowców użyjemy (maksymalnie trzy pary) oraz którzy piloci w niej polecą (no chyba, że powierzyliśmy to zadanie komputerowi). My również ustalamy, jakie uzbrojenie mają zabrać maszyny - czy same rakiety niekierowane (wariant HE i MPSM), czy też kombinacje kierowanych i niekierowanych. Po ustaleniu wszystkiego pozostaje już tylko wystartować... I wtedy dopiero zaczyna się zabawa.

Ale zanim jednak wystartujemy, chciałbym wyjaśnić jedną sprawę. Chodzi mi mianowicie o prawie liniowe kampanie. Otóż składają się one z misji ustalonych z góry ale czasem zdarzają się sytuacje, gdy komputer sam generuje dodatkowe misje, żeby gracz nie poczuł braku ciągłości. Przykład: miałem do przejścia bardzo ciężką misję, którą wykonałem ale w jej trakcie straciłem trzy maszyny wraz z załogami. Po kilku godzinach dostałem rozkaz eskortowania w pobliże miejsca wypadku śmigłowców transportowych, które miały zabrać ocalałe załogi. W ten sposób straciłem «tylko» śmigłowce (i musiałem potem na nie długo czekać). Innym razem nie udało mi się zlikwidować w dzień oddziału przeciwnika, co spowodowało nocny atak, który z dużym trudem (zmęczeni piloci i brak trzech maszyn) udało mi się odeprzeć. Dość ciekawą sprawą jest to, że poziom trudności misji wcale nie jest liniowy. Znaczy to, że po jakiejś bardzo trudnej misji możemy dostać do wykonania zadanie, które praktycznie nie wymaga żadnego wysiłku. No, może trochę przesadziłem - aż tak prostych misji w Team Apache nie ma, ale to dobrze - przynajmniej można dłużej się pobawić.

Tymczasem pora - w końcu! - zacząć latać i, co za tym idzie, wspomnieć o grafice i udźwiękowieniu symulacji. A poziom tychże jest naprawdę wysoki. Po pierwsze grafika rzucająca na kolana. Duża ilość szczegółów, zarówno maszyn jak i ładnie pokazanego terenu, a do tego różnego rodzaju „fajerwerki". Pierwszy z nich widać zaraz po rozpoczęciu misji - po uruchomieniu silnika wirnik zaczyna obracać się coraz szybciej, powoli przestajemy rozróżniać poszczególne śmigła, aż wszystko zlewa się w jeden kształt. Oczywiście cień śmigłowca jest liczony w czasie rzeczywistym i dokładnie odzwierciedla rzeczywistość. Kolejną rzeczą, którą zauważycie są tumany kurzu unoszone przez podmuch... Oj wymieniać można by długo - dość wspomnieć jednym (no, może niezbyt dokładnie się wyraziłem) słowem, że grafika jest: fenomenalna. Piękne wybuchy, smugi za pociskami, grafika kokpitu - wszystko to jest rewelacyjne... oczywiście z użyciem dopalaczy, których Team Apache obsługuje naprawdę dużo. Dość ciekawą rzeczą dotyczącą grafiki są wypadki naszych śmigłowców - otóż nie wyglądają one zawsze tak samo. Czasem maszyna stanie w płomieniach i na ziemię spadnie już tylko poczerniały wrak... Innym razem śmigłowiec złamie się wpół, a my będziemy słyszeć z głośników paniczne okrzyki pechowej załogi oraz ich kolegów pozostających jeszcze w powietrzu... A to nie wszystko - przyglądnijcie się na przykład kabinie maszyny z zewnątrz - zobaczycie jak załoga rusza głowami, jak działko obraca się wraz z ruchem głowy pilota - po prostu czad jakich mało!

Genialne wrażenie zrobił na mnie lot w nocy, a szczególnie używanie noktowizora. Wszystko jest pięknie dopóki coś nie zaczyna wybuchać - wtedy ekran nagle robi się biały i zanim systemy skompensują nadmiar światła mija kilka sekund, a my jesteśmy wtedy praktycznie ślepi -

U dolu:
Tym razem naziemni kowboje z obrony P-Lot wygrali z latającym Indianinem



możemy polegać jedynie na przyrządach i na własnym słuchu. A ten ostatni może się przydać - przy dobrym, stereofonicznym sprzęcie jesteśmy w stanie wylapać z której strony do nas strzelają, gdzie są jakieś śmigłowce itp. Udźwiękowienie jest wspaniałe, poczynając od dość bogatych komunikatów radiowych, a kończąc na naturalnych odgłosach. To trzeba po prostu usłyszeć - życie dżungli kolumbijskiej, odgłos działka czy szybkie rozkazy wydawane naszym podwładnym. Dźwiękowi nie jestem w stanie chyba niczego zarzucić... Za trochę mógłbym przyczepić się do grafiki - ale tylko dlatego, że wymaga tego obowiązek i nie byłyby to konkretne zarzuty, a jedynie moje osobiste odczucia. Na przykład tylko jeden rodzaj drzew, brak urozmaiceń terenu mniejszych od całkiem sporych wzgórz itp. Ale wcale nie przeszkadza to w dobrej zabawie, więc odpuszczam...

Ach właśnie - zabawa... Cóż autorzy Team Apache postarali się, żeby gra mogła być interesująca dla każdego - starego wyjadacza i żółtodzioba. Używając specjalnych opcji możemy ustalić sobie poziom trudności na takim poziomie, jaki nam odpowiada i nie dotyczy to bynajmniej doświadczenia przeciwnika, a raczej realizmu naszej broni, modelu lotu itp. Wspomnę jeszcze o jednej rzeczy na koniec. Wcześniej napisałem coś o rozkazach wydawanych naszym podwładnym i nie rozwinąłem tego tematu - a tymczasem jest to jeden z najważniejszych elementów Team Apache! Otóż zawsze - do każdego zadania! - lecimy z partnerami i czy lecimy w dwie, cztery czy sześć maszyn, wszyscy podlegają naszym rozkazom. Możemy je wydawać wybierając odpowiedni kanał radiowy i w zależności od wyboru słyszą nas: wszyscy, nasz skrzydłowy, druga drużyna i trzecia drużyna. Wydawanie rozkazów to niestety rzecz, której trzeba się nauczyć, bo bez tego nigdy dobrze nie wykorzystamy całej naszej potęgi. A przy okazji wychodzi tutaj osobowość pilotów - niektórzy mogą zrobić coś samowolnie, inni nie wykonują rozkazów albo robią to z ociąganiem. Ot, normalni ludzie, którzy nie zawsze mają ochotę zginąć w dobrej sprawie, jaką niewątpliwie jest zniszczenie karteli narkotykowych w Kolumbii.

Na koniec zostawiłem jeszcze jedną rzecz bez której współczesny symulator nie ma praktycznie szansy zaistnieć - mianowicie tryb multiplayer. Ten z Team Apache umożliwia rozgrywkę w dwóch odmianach. Pierwsza - kooperatywna, pozwala maksymalnie sześciu graczom (musi być ilość parzysta) wykonywać misje bojowe w zespole. Ciężko to opisać, ale zabawa jest naprawdę wspaniała; szkoda tylko, że nie można w ten sposób rozegrać kampanii, bo mogło by być naprawdę wesoło. Drugi tryb - head to head - pozwala maksymalnie ośmiu graczom na granie przeciwko sobie, czy to indywidualnie czy w zespołach. Tutaj zabawa może rozgrywać się wedle kilku scenariuszy - obrona bazy, obrona konwoju, czy też klasyczny deathmatch. Zabawa jest przednia i żadna gra z komputerem nie daje tylu emocji i radości (niestety).

Team Apache to gierka naprawdę godna polecenia wszystkim graczom lubiącym śmigłowce. Jest realistyczna, dynamiczna i bardzo grywalna. Ja sam już czekam na dodatkowe kampanie, bo moi ludzie zaczynają się nudzić po rozegraniu tych zawartych na krążku z grą... ■

Strzeż się Apaczy!!!

Uwaga... Imperialiści wykorzystują przeciwko nam, wolnym ludziom, maszyny niosące śmierć, zwane Apaczami. Zapoznajcie się towarzysze z ich danymi - i walczcie z nimi w imię idei...

Boeing Apache AH-64A

Wymiary:		
	długość całkowita z wirnikiem:	17.76m
	średnica wirnika głównego:	14.6 m
	średnica śmigła ogonowego:	2.79 m
	wysokość bez wirnika:	3.52 m
	wysokość całkowita:	3.84 m
Masa:		
	własna:	4881 kg
	bojowa:	6552 kg
	maksymalna masa startowa:	9525 kg
Osiągi:		
	prędkość maksymalna:	365 km/h
	prędkość przelotowa:	296 km/h
	maksymalna prędkość wznoszenia:	762 m/m
	pułap taktyczny:	6400 m
	maksymalne przeciążenia:	+3.5 do -0.5
	zasięg:	482km
Napęd: dwa silniki turbinowe General Electric T700-GE-701		
	maksymalna moc stała:	1126 kW
	moc maksymalna:	1265 kW
	moc krytyczna:	1285 kW

Uzbrojenie:
cztery gniazda uzbrojenia, każde zdolne do zainstalowania czterech rakiet AGM-114 Hellfire ATGM lub jednej gondoli M261 na 19 pocisków rakietowych Hydra, dwa dodatkowe gniazda uzbrojenia, każde z możliwością podwieszenia jednej rakiety powietrze-powietrze FIM-92 Stinger.

DEMO NA CD 07/98 CD-ACTION

Plusy:
- wspaniała grafika
- modyfikowalne (w pewnych granicach) kampanie
- porządne udźwiękowienie
- uwzględniona psychika żołnierzy
- operacje w grupach
- cooperative w trybie multiplayer
- dołączony edytor misji
- genialna obsługa joyów z feedbackiem
- zmienna pogoda

Minusy:
- tylko dwie kampanie
- mimo wszystko liniowść kampanii
- ale obsługuje 12MB Voodoo II
- niewygodna obsługa w wypadku braku joya

Ocena: 9

CD-ACTION

Producent: Simis/Mindscape

Wymagania: 4P-133, 16 Mb Ram, SVGA 2 Mb, karta muzyczna, Win'95

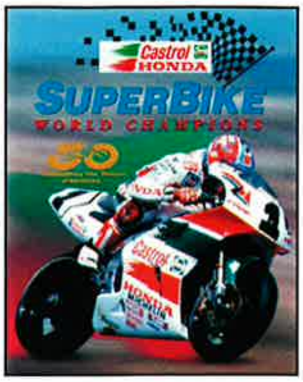
Dystrybutor: Optimus Multimedia tel. (018) 443-77-97

Internet: http://www.team-apache.com

INFO

Castrol Honda SuperBike

Grand Prix na dwóch kółkach



Przy pobieżnym przejrzeniu tytułów dostępnych na rynku wydawać by się mogło, że fani współczesnych odpowiedników rączych koni nie mogą narzekać. Niby fakt, że gier podejmujących temat wyścigów motocyklowych nie brakuje, ale nie jest aż tak dobrze - znakomita większość z nich to mniej lub bardziej udane zręcznościówki, mające z rzeczywistymi odczuciami niewiele wspólnego. Czegoś realnego i ze świecą nie szło znaleźć. Przynajmniej aż do czasu CHSB, koncentrującym się na cyrku znanym jako SuperBike.

McDrive

SuperBike to wyścigi najsilniejszej klasy jednośladów, biorących udział w normalnych mistrzostwach. Jakby w końcu nie było, ich pojemność jest o połowę większa od najpopularniejszych 500, a co to znaczy, pisać chyba nie trzeba: do

setki w trzy sekundy... to mówi samo za siebie. Siąść za kierownicą czegoś takiego... ech. Dla większości niespełnione marzenie, ale nie do końca. CHSB jest bowiem wystarczająco realistyczny, by poczuć dreszczyk emocji towarzyszący braniu zakrętów przy strzałeczce oscylującej na stu siedemdziesięciu - oczywiście w milach. Nie jest to łatwe, zapewniam was, ale gdy poświęcicie swój czas i skorzystacie z treningu, w czasie którego gostek przed wami pokazuje "w praniu", jak bezpiecznie przejechać trasę - szybko poznacie większość niuansów lotu takimi bolidami. Niezależnie jednak, czy dopiero zaczynacie, czy jesteście starymi wyjadaczami, zróbcie jedno - powyłączajcie wszystkie "ułatwiacze". Inaczej gra traci cały swój urok. Jeździ się wtedy zbyt łatwo, żeby nie powiedzieć prymitywnie, a cała przyjemność idzie do piachu.

Co jest co?

Motor:	Honda
Model:	RC45
Masa sucha:	162 kilogramy
Rozstaw kół:	1415mm
Pojemność baku:	22 litry
Typ silnika:	chłodzony cieczą, czterocylindrowy widlasty czterosuw
Pojemność:	749.2 centymetrów sześciennych
Moc:	160KM przy 14,000 obrotów
Skrzynia biegów:	sześć przełożeń z możliwością indywidualnego ich ustawienia
Opony:	Michelin, przednie 120/60 x 17, tylne 180/67 x 17
Hamulce:	Brembo, przednie tarczowe 2 x 320mm, tylne 1 x 190 mm
Maxymalna szybkość:	187 mph (około 300km/h)
Przyspieszenie:	0-60mph w 3.1 sekundy 0-100mph w 4.9 sekundy
Hamowanie:	60-0 w 1.9 sekundy 100-0 w 3.3 sekundy

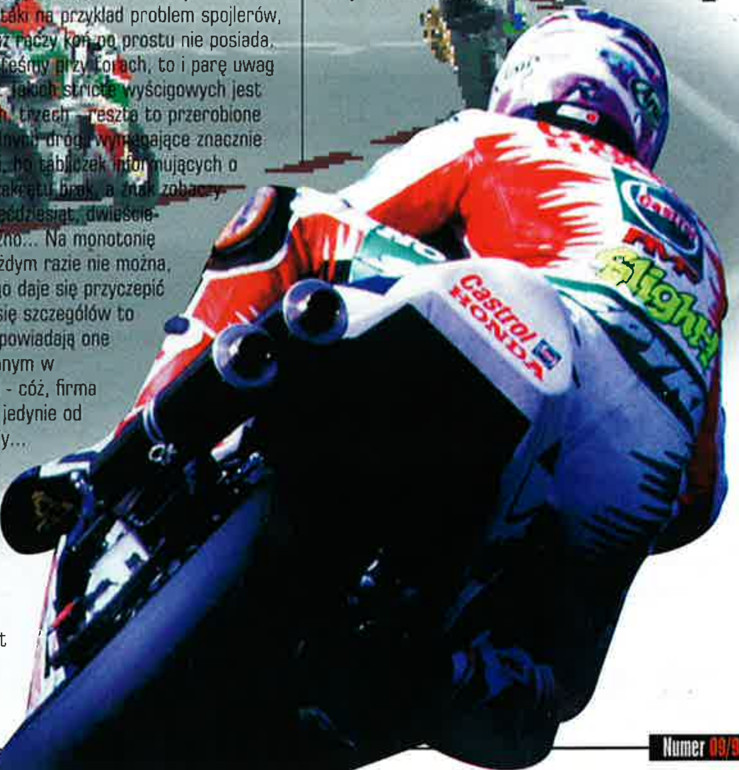
Co innego przy normalnym poziomie realizmu. Wprawdzie najmniejszy błąd oznacza zazwyczaj koniec wyścigu, ale emocje sięgają zenitu. Powracają stare dobre czasy Grand Prixa, kiedy to jeździło się na granicy przyczepności, za którą czaiła się już tylko kompletna rozwałka bolidu, kiedy opony tylko cichutko popiskiwały w niemym proteście. Kiedy nagła kontra kierownicą oddzielała pierwsze miejsce od nieukończonego wyścigu. To wszystko przeżywa się tutaj ponownie, tyle że nie na czterech, a na dwóch kółkach. No i jeszcze ślizganie się po upadku jest znacznie mniej przyjemne od utraty przedniego spojlera.

Reszta pozostała. Można zatem wybrać parę poziomów umiejętności przeciwników, czy pobawić się w dostrajanie setupu do konkretnego toru: możliwości jest wprawdzie nieco mniej, ale w końcu odpada taki na przykład problem spojlerów, których to nasz rączy koń po prostu nie posiada. A skoro już jesteśmy przy torach, to i parę uwag o nich samych. Takich stricte wyścigowych jest coś koło dwóch, trzech - reszta to przerobione kawałki normalnych dróg, wymagające znacznie większej uwagi, bo tabliczek informujących o odległości do zakrętu brak, a znak zobaczy się o te sto pięćdziesiąt, dwieście metrów za późno... Na monotonię narzekać w każdym razie nie można, jedyne do czego daje się przyczepić bez czepiania się szczegółów to fakt, że nie odpowiadają one torom spotykanym w rzeczywistości - cóż, firma wzięła licencję jedynie od Castrola-Hondy... Ma to jeszcze jedną niezbyt fajną konsekwencję: pojeździć można tylko maszynami Hondy. Nie jest to wprawdzie wiele, ale przynajmniej odwzorowane zostało jak należy - przy wydatnej pomocy mechaników w rzeczywistego teamu. Ma to także konsekwencje w uszkodzeniach, które czasami doprowadzają do czarnej rozpaczy, ale tak to już bywa, gdy się o rumaka nie dba.

Pościgać można się zarówno na poszczególnych torach osobno, jak i razem, w ramach mistrzostw. Ten drugi tryb jest o tyle godny polecenia, że po jego wygraniu dostaje się możliwość pojeżdżenia po dokładnie odwzorowanym torze testowym Hondy, który to jest normalnie dla śmiertelników, choćby najlepszych, niedostępny - jedyne wyjście to "urodzenie się" jako kierowca testowy Hondy. Bez problemu idzie także powalczyć z kumplem: czy to

przez sieć, czy też "zapominany" w większości wypadków Split Screen, pozwalający ścigać się dwóm osobnikom na jednym komputrze.

W sumie jest to więc gra bardzo dobra, wciągająca, porządnie wyglądająca i przede wszystkim realistyczna do bólu. Jeśli więc marzyliście o daniu ostrego kopa - oto tytuł, który wam to umożliwi. ■



Plusy:
- duży realizm
- trening z trenerem
- dość rozbudowany setup
- możliwość pojechania na testowym torze Hondy
- obsługa Force Feedbacku
- splitscreen

Minusy:
- tylko jeden typ motocyklu
- tory nie odpowiadające rzeczywistym (poza testowym)
- zmienne warunki pogodowe to jedynie mgła

Ocena: 8

INFO

Producent: Intense Entertainment Interactive

Wymagania: P133, 16MB, CD-ROM x4, DirectX 5.0

Dystrybutor: Interactive Entertainment

Internet: http://www.interactive-entertainment.co.uk

Fall Weiss 1939

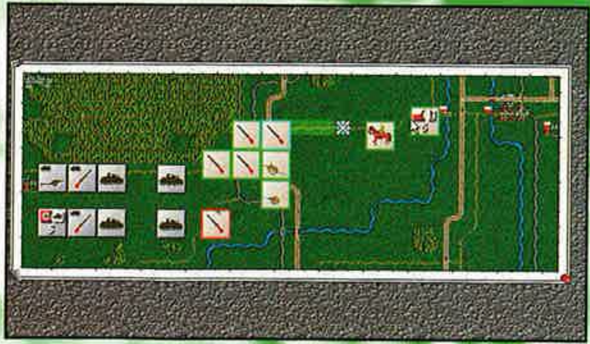
Wojenko, wojenko...

Omawiana tu gra, Fall Weiss 1939, ma być pierwszą z serii Achtung Panzer!, prezentującej najciekawsze bitwy II wojny światowej. Warty wzmianki jest fakt, iż jest to gra w 100% polska, stworzona przez Polaków i w Polsce. Strategy o dłuższym stażu pamiętają zapewne dwie polskie gry strategiczne: Piotrków i Ardeny. Fall Weiss 1939 wyszła spod ręki tego samego zespołu twórców. Przy okazji, to autorzy gorzko skarżą się na realia polskiego rynku software (czytaj: powszechne piractwo), czego efektem była długa przerwa w realizacji kolejnych gier. No cóż - „a to Polska właśnie".

MAC.ABRA

Wprowadzenie

Fall Weiss to kryptonim niemieckiego planu podboju Polski. Fall Weiss 1939 jest grą rozgrywaną w systemie tur (choć wykorzystano w niej pewne RTSowe patenty), odtwarzającej ważniejsze epizody kampanii wrześniowej (Bzura, Wyszków, Piotrków, bitwę pod Mokrą), zawierające się w około 30-tu scenariuszach. Spora część z nich może być rozegrana tak wedle historycznego przebiegu wydarzeń, w rozmaitych wariantach, jak i na zasadach hipotetycznych. Można też pograć w trybie kampanijnym - wtedy mamy do dyspozycji około 1000 oddziałów po każdej stronie! Widać tu ciężką pracę historyków, którzy starali się jak najwierniej odtworzyć przebieg tamtych dni, zachowując maksymalną wierność historycznych faktów. Tyczy się to również samego przebiegu bitwy. W większości strategii turowych wygląda to mniej więcej tak: moja tura ataku, twoja tura ataku (plus ew. dodatkowa tura „logistyczna") i tak w kółko. Efektem jest dość „papierowy" i mający mało wspólnego z rzeczywistością przebieg starcia. Autorzy Fall Weiss 1939 poszli nieco inną drogą. Ruchy oddziałów planuje się w systemie turowym, ale wykonanie rozkazów podzielone jest na tzw. „mikrofazy". W każdej z nich oddziały OBU stron są w ruchu: przemieszczają się, uzupełniają straty i zapasy amunicji, atakują etc. W efekcie gra, będąc „turówką", symuluje nam nieustającą ciągłość działań na polu bitwy. Jednocześnie nie zmusza do - będącego dla mnie zmorą RTSów - nieustannego ganiania myszką po ekranie i klikania na oddziały. Można spokojnie pomyśleć, zaplanować działania...



Złożoność

Prawdę mówiąc aż stęknąłem z wrażenia, gdy zobaczyłem, co przyszykowali dla mnie autorzy. Poziom złożoności gry budzi podziw (i trochę przerażenie tych, którzy nie przepadają za nadmiernie skomplikowanymi grami). Autorzy uwzględnili to w swoich planach i gracz może (jeśli chce) m.in. zmodyfikować warunki atmosferyczne, określić system „widzialności" jednostek, zakres uzyskiwanej informacji o wrogu, ustalić czy efektywność oddziałów modyfikowana jest przez poziom zaopatrzenia, zmęczenie itp. Lepiej jednak pozostawić je w ustawieniach domyślnych, ponieważ wtedy zabawa jest wprawdzie dużo trudniejsza, ale i przyjemniejsza, a w gestii gracza leży wtedy np. ustalanie priorytetów przy dostawie amunicji czy dbanie, by dany oddział nie za bardzo oddalił się od sztabu (z czym wiążą się problemy z zaopatrzeniem). Dzięki temu wczujecie się nie tylko w rolę dowódców na pierwszej linii walki, ale też zobaczycie, ile muszą napracować się ludzie na tyłach, by nasze czołgi niczym ogniowa burza uderzyły na wroga. Stopień komplikacji gry budzi moje uznanie!

Oddziały

Dysponujemy praktycznie wszystkim, co było użyte podczas kampanii wrześniowej, włącznie z piechotą górską i pociągami pancernymi. Naturalnie najważniejsze są tu jednostki pancerne i lotnictwo. Te ostatnie możemy wykorzystywać tak do obrony jak i ataku. Co więcej autorzy zróżnicowali rodzaj misji (np. myśliwce - wymiatanie, misje szturmowe); są nawet misje rozpoznawcze. Podobne zróżnicowanie tyczy się wielu innych elementów rozgrywki (np. ogień artyleryjski ma 3 stopnie natężenia, jednostki mogą nacierać i bronić się na rozmaite sposoby). Oddziały reprezentowane są na planszy przez żetony, a ich liczebność zawiera się w przedziale batalion-dywizja. I jak przystało na rasową grę strategiczną - scharakteryzowane są masą parametrów; mogą poruszać się w różnych szykach, łączyć w grupy bojowe, okopywać, wysadzać mosty, a nawet... porzucać sprzęt (np. czołgi unieruchomione brakiem paliwa). Mógłbym tak jeszcze pisać długo - ale po co. Przekonałem Was chyba, że gra jest trudna - ale warta tego, by przysiąść przy niej na dłużej. Tym bardziej, że AI komputera jest niezłym wyzwaniem dla ludzkiej inteligencji. Warto też zauważyć nieźle rozbudowaną encyklopedię sprzętu.

Ciemna strona mocy

Niestety, mimo wszystkiego dobrego, co do tej pory powiedziałem o grze, ma ona kilka dość męczących wad. Zacznijmy od może i najmniej ważnej - ale jednocześnie najbardziej widocznej. Aż przykro mówić, ale jej grafika jest o jakieś 100 lat za tymi... no, Afroamerykaninami ;). Backgroundy przypominają - mniej więcej - tła z jakiejś strategii na Amigę 500 albo też strategie na PC z bardzo wczesnych lat 90-tych lub gry shareware. Wielokroć już

Plusy:
- polska strategia... i to całkiem całkiem
- sporo misji wraz z ich wariantami, w tym także kampania
- ciekawy system, łączący zalety gier turowych i RTS
- wykorzystanie autentycznych tematów muzycznych z tamtego okresu
- przyzwoita AI
- niskie wymagania sprzętowe
- duża złożoność, z możliwością regulacji jej poziomu
- encyklopedia sprzętu

Minusy:
- archaiczna grafika
- niezbyt ciekawe tematy muzyczne w tle, podczas gry
- mało przyjazny i intuicyjny interface
- ograniczenia przy wykorzystaniu lotnictwa
- momentami dość dziwne (stylistycznie) komunikaty
- komputer długo myśli
- mało uczący tutorial
- brak gry w sieci

Ocena: 6

powtarzałem, że dla prawdziwych miłośników strategii grafika nie jest najważniejsza - lecz autorzy wyszli chyba z założenia, że ona w ogóle nie ma żadnego znaczenia. Wiem, że twórcy zamierzają wejść z tą grą na zachodnie rynki. Życzę powodzenia - ale jednocześnie nie wróżę sukcesów, ponieważ rozbestwieni gracze nie zadowolą się płaską jak naleśnik i mizernie wyglądającą planszą, po której przesuwają się ikonki oddziałów. Pewnie, że dla maniaków nie ma to znaczenia - ale oni stanowią tylko margines graczy. Nie mogę też pochwalić muzyki. Chociaż nie, mogę! Od czasu do czasu, przy np. początku nowej tury, słychać naprawdę bardzo ładnie zaaranżowane znane skądinąd tematy (Pierwsza Brygada i tym podobne patriotyczne melodie - tak polskie, jak i niemieckie, czasem nawet z wokalem). Ale co z tego - gdy podczas gry przygrywają amatorsko zrealizowane moduły, które (co zauważył Smuggler) miałyby problemy z przebrnięciem przez selekcję na pierwszym lepszym Copy Party. Z tym, że - UWAGA - autorzy dostarczyli nam do recenzji wersję gry, w której zaznaczyli, że muzyka i efekty ulegną pewnym korektom. Jeśli więc w czasie walki będzie grać równie ładnie co na początku tury - z chęcią wszystko odszczekam.

Co jeszcze mogę zarzucić Fall Weiss 1939? Interface gry nie jest najprzyjaźniejszy. Aby w pełni go opanować, trzeba poświęcić całkiem sporą ilość czasu; zresztą niezależnie od tego, tak czy siak sporo się naklikamy. Szkoda, że nie jest on bardziej intuicyjny... Grę testowałem na maszynie skromnie licząc 5x szybszej, niż zalecane minimum sprzętowe. Jednak nawet wtedy, szczególnie podczas bardziej rozbudowanych scenariuszy, komputer dość długo „memla" wszystkie dane. Wiem, że to efekt sporej komplikacji gry - ale tym, którzy zamierzają grać na 486, radzę mieć pod ręką jakąś książkę - przyda się do zabicia nudy, gdy komputer będzie trawił aktualną sytuację. Niejednokrotnie wspominałem o dużym poziomie komplikacji gry. Zatem ucieszyłem się, widząc w menu wyboru scenariuszy opcję „lekcja", licząc na jakiś tutorial, w którym komputer pozwoli mi na szybkie opanowanie wszystkich niuansów rozgrywki, zasugeruje co robić, wyjaśni też skutki danej akcji itp. I spotkało mnie przykre rozczarowanie. „Lekcja" to tylko dość krótki i nietrudny scenariusz - ale nie liczcie, że komputer cokolwiek wam podpowie. Nie ma lekko, wszystko trzeba odkrywać samemu, czytając dość opasłą instrukcję. A na sam koniec dodam, że wnerwiło mnie ograniczenie możliwości lotnictwa. Otóż wychodzi na to, że dany oddział można w czasie jednej tury zaatakować z powietrza tylko jeden raz. Próba ponownego ataku w tej samej turze kończy się komunikatem typu „misja już została tam wysłana". Koniec, kropka, amen, nie ma apelacji od wyroku. Czemu? A propos - komunikaty swoją drogą mogą czasem nieco rozśmieszać. Co powiecie na „dwa myśliwce zostały związane"? Rozumiałbym, gdyby było to spolszczenie gry - ale od polskich autorów można chyba wymagać polszczyzny nieco wyższego lotu. Wystarczyło przecież dodać tam dwa słowa „w walce". Nawiasem mówiąc sami zgadnijcie czy to oznacza, że straciliśmy dwie maszyny, czy też że myśliwce nie dotarły do punktu przeznaczenia, ale wróciły bezpiecznie do bazy?

U góry:
Sami przyznacie, że grafika tej gry jest jakby z innej epoki.

Blitzkrieg

Fall Weiss 1939, mając naprawdę sporo zadatków na porządną polską strategię, nadal nie jest tym, co mogłoby ucieszyć tych najbardziej wymagających graczy. Tym niemniej cieszy fakt, że w grze szwankują raczej elementy drugoplanowe, które - miejmy nadzieję - zostaną szybko poprawione w kolejnych edycjach cyklu „Achtung Panzer".

Ps. Ponieważ ocena końcowa jest wypadkową wielu elementów, pozwalam sobie na jej rozbiór na czynniki pierwsze. Grafika - 4/10. Muzyka i efekty (w wersji, którą otrzymałem) - 6/10. Oryginalność - 7/10. Grywalność - 7/10. Obsługa - 5/10. Złożoność - 9/10. Inne (ilość misji, AI wroga, wierność realiom historycznym) - 7/10. Średnia wyniosła 6,4 - co po zaokrągleniu daje 6/10 ■

Producent: The Swords

Wymagania: 486-66, 16 Mb Ram, SVGA, karta mu, DOS/Windows'95

Dystrybutor: Marksoft tel.(022) 6639390

Internet: http://della.im.pw.edu.pl/1939 !!!

INFO

Die Hard Trilogy

Twardziel kontra reszta świata

Filmowe zmagania Bruce'a Willisa z terrorystami przyciągnęły do kin ogromne rzesze widzów. Nic dziwnego, że doczekały się swojej komputerowej adaptacji. Gra zatytułowana Die Hard Trilogy, bo o niej będzie mowa w tym artykule, święciła sukcesy najpierw na konsoli Playstation, jednak jej popularność sprawiła, iż powstała także wersja przeznaczona na pecety. Bo chyba każdy z nas chciałby się przez chwilę poczuć jak twardziel Macclane, ganiający ze spluwą w dłoni groźnych przestępców...

ŁUKASZ BONCZOL

Za nic nie zgadłbym w czym leży tajemnica powodzenia DHT, gdybym sam jej nie odpalił. Okazuje się bowiem, że twórcy postąpili według szamponowej zasady „Łoś and Go" (czy coś w tym rodzaju) i ku mojemu ogromnemu zdziwieniu (gra mieści się w jednym pudełku i zajmuje jeden kompakt) oddali w nasze ręce trzy odmienne gry, zebrane w jedno pod wspólną nazwą DHT. Każda część filmowej trylogii, ze swoim motywem przewodnim (ganianie po biurowcu, strzelanina na lotnisku i szaleńcza jazda taksówką ulicami miasta) znalazła swoje odzwierciedlenie w oddzielnej sub-grze. Pomiędzy tymi ostatnimi poruszamy się w specjalnym menu pojawiającym się zaraz po uruchomieniu programu. I tak w „Die Hard" dzielny policjant biega po kolejnych piętrach ogromnego wieżowca, eliminuje kolejnych terrorystów, oraz uwalnia przetrzymywanych zakładników. My obserwujemy całą akcję i kierujemy poczynaniami głównego bohatera z perspektywy trzeciej osoby. Bruce biega tu i tam w swoim niegdyś białym podkoszulku, strzela z coraz to doskonalszych broni, wjeżdża na kolejne piętra budowli. Ta część trylogii została najgorzej zrealizowana. Grafika jest toporna i monotonna, nawet przy wykorzystaniu akceleratora (standard direct3d) robi nienajlepsze wrażenie. Obiekty charakteryzuje duża kanciastość. Po dłuższej zabawie gra staje się nudna i monotonna. Powiedzmy: 5/10.

Najlepsza moim zdaniem jest druga część tryptyku zatytułowana „Die Harder". Akcja rozgrywa się na lotnisku i przypomina nieco strzelaniny spod znaku Virtua Cop czy Mad Dog. Na ekranie pojawiają się terroryści, my zaś mamy ich jak najszybciej wyeliminować. Przyznam, że jest do dla mnie jak do tej pory najlepsza gra tego typu. Zbiry często zasłaniają się grupą zakładników, i nie biegają jak zwierzyna wystawiona na odstrzał. Klimat jest niesamowity. Czujemy się rzeczywiście jak tytułowy bohater! Możemy demolować wszelkie lotniskowe sprzęty, tłuc szyby, rozbijać skrzynie, niszczyć samochody, monitory itp. Istny odlot!!!.Prawie wszystko po dłuższym odstrzale bardzo efektownie się rozpada. Kule zostawiają ślady na ścianach, a gdy trafimy terrorystę stojącego przy dużej wystawowej szybie, to może on przez nią wylecieć na ulicę. Po prostu brak mi słów aby określić to co rozgrywa się na ekranie. Czad! Die Harder niesie ze sobą niewyobrażalną porcję grywalności i zupełnie rekompensuje niedociągnięcia pozostałych epizodów. Akcja rozgrywa się na parkingu przed lotniskiem, w sali dla oczekujących na odloty, przy terminalach, w przelocie mijamy jakiś bar, bagażownię, penetrujemy piwnicę z plątaniną rur i przewodów, w końcu wypadamy prosto na pas startowy gdzie próbują nas powstrzymać Jeepy. Bohater biega po skrzydłach i silnikach stojącego przed hangarem samolotu. Nasze poczynania nie muszą wcale ograniczać się do ślepego strzelania do wszystkiego co się rusza. Czasem, aby zabić kryjącego się za ladą bandytę, nie trzeba czekać, aż ten wychyli się mierząc do nas ze swego kałasza, gdyż wystarczy posłać celną serie w przyczepiony nad nim do sufitu ekran z godzinami odlotów. Kilku stojących na pomoście opryszków możemy wyeliminować z walki poprzez rozwalenie łańcuchów mocujących podest. Do siania zniszczenia służy rozbudowany asortyment środków od zwykłego pistoletu, poprzez karabiny maszynowe, a na wyrzutni rakiet kończąc. Za to: 7/10.

U góry:
Jestem Bruce Lee... pfu... Willis... znaczy... twardziel jestem i już!

Plusy:
- Klimat
- Muzyka
- Bądź co bądź stać się Bruce'em na kilka wieczorów to nie lada gratka
- Trzy różne gry w jednej

Minusy:
- Grafika
- Wymagania sprzętowe

Ocena: 6

Trzecia część cyklu jest lepsza od pierwszej ale ustępuje części drugiej . Musimy się w niej wykazać zręcznością przy prowadzeniu samochodu po zatłoczonych ulicach. Zadaniem gracza jest odnajdywanie i rozbrajanie bomb. Sytuację pogarsza fakt, iż na dojechanie do kolejnego ładunku pozostawiona jest niewielka ilość czasu, i jeżeli tylko popełnimy najmniejszy błąd, bądź zatrzymamy się aby przepuścić przechodzącą przez jezdnię staruszkę, to... Sabotażystów wraz ze swymi „zabawkami" znajdujemy w różnych ciekawych sytuacjach. Jedni stoją w budce telefonicznej, inni siedzą na ławce w parku, jeszcze inni ukrywają swoje cacka w wózkach z lodami. Czasem piromani uciekają samochodami. Wtedy trzeba takiego delikwenta dogonić i wybić mu z głowy chęć do dalszej ucieczki (czytaj: zdezelować mu kompletnie auto). Do tego na trasie porozrzucane są różnego rodzaju bonusy, jak dodatkowy czas, punkty, czy power-up wzywający karetkę, która skutecznie oczyści miasto z korków i przy okazji wskaże drogę. Są też specjalne parkingi na których czeka podstawiony nowy samochód. Całość jest bardzo dynamiczna. Nie ma nic wspanialszego niż pościg pod prąd w jednokierunkowej. Oprócz ciebie bandytę pragną też dorwać dziesiątki innych radiowozów, wpadających prawie na każdym skrzyżowaniu w efektowne poślizgi. Oko cieszą szczegóły takie jak walające się po jezdni, szarpane przez wiatr stare gazety, stadka ptaków podrywające się do lotu tuż przed kołami naszego wozu, czy wycieraczki zbierające z przedniej szyby resztki przechodniów. Niestety grafika, tak jak w pierwszej części, nie olśniewa. Występują też bugi, takie jak przejeżdżanie przez drzewa i latarnie. Stąd: 6/10.

DHT to produkt bardzo zróżnicowany, o wysokich wymaganiach sprzętowych, które nie odzwierciedlenia w grafice gry. Szczególnie żenujące są wybuchy, nawet na akceleratorach grafiki robią kiepskie wrażenie. Ot, rozmyta tekstura. Muzyka natomiast jest zapisana w formacie audio i znakomicie pasuje do klimatu. Za oprawę muzyczną gra dostaje jeden punkt więcej w końcowej ocenie.(Przyznam, iż o niebo lepiej grało mi się na Playstation). Sumując wszelkie odczucia związane z DHT: jeżeli liczy się dla ciebie przede wszystkim klimat i nie zależy ci na efektownej grafice, to spędzisz z tą pozycją kilka miłych wieczorów, jeżeli jednak oczekujesz wspaniałych rozwiązań wizualnych i graficznego przepychu na ekranie, to trafiłeś pod niewłaściwy adres. ■

Grę udostępniła firma „WALDI", hurtownia gier i programów na Dolnym Śląsku, 51-151 Wrocław ul. J. Klaczki 4/1, tel. (0-71)325 24 58

Producent: FOX Interactive/ Electronic Arts
Wymagania: P120, 16 MB RAM, Win'95
Dystrybutor: IPS tel.(022) 6422766
Internet: http://www.ea.com

Street Fighter Alpha

Wojownik na ulicy

Dzisiaj Świnka zmierzy się z nielada przeciwnikiem. Niewiele było gier, które cieszyłyby się wśród graczy taką popularnością i miały tak olbrzymią ilość kontynuacji, wznowień a nawet adaptacji kinowych w pełnometrażowych filmach. Taką właśnie grą jest Street Fighter, a dokładnie SF Alpha Warriors Dream, przebój który podciął oczka i nóżki fanom bijatyk już grubo dwa lata temu...

CZARNY IWAN

Oczywiście odpowiedzialny za tę grę jest Capcom, który od lat manadżeruje swoim wojownikom. W ST Alpha ujrzymy z powrotem Ryu, Keną, Chun LI, Sagata oraz M. Bisona i Akume którzy przyjechali wprost z serii SF II. Bardie oraz Adon, których również spotkacie w ST Alpha, przylecieli lotem czarterowym z planu Street Fightera I, natomiast Guy i Sodom, to bohaterzy przesławnego Final Fight. Nie zabraknie również Charlie'go, przyjaciela Guile'go, który został zamordowany przez Bisona. Fani płci pięknej spotkają się pięść w pięść z piękną Rose, która przybyła z Darkstalkers II. Właściwie jedynym bohaterem w grze, który dopiero rozpoczyna karierę fightera jest Dan , który aktualnie wygląda jak parodia występującego wcześniej Neo-Geo.

Oczywiście wizualnie gra nie wywołuje już takiego dreszczyku rozkoszy jak wówczas, gdy ukazała się na rynku. Przede wszystkim jest dwuwymiarowa i nieco zapikselowana, ale za to... nadal ma w sobie potężny ładunek energii, który nie pozwala szybko odejść od komputera. Międzyczasie, dzięki ludziom takim jak Gisaburo Sugii (reżyser i twórca Street Fightera II w wersji rysunkowej) czy mało udanej wersji

kinowej Street Fighter: The Ultimate Battle z Jean Claude van Damme w roli głównej historia SF zatoczyła wielkie koło i prawie każdy o niej usłyszał. Postacie występujące w grze nagle zyskały osobowość a fani z całego świata zaczęli utożsamiać się ze swoimi bohaterami. Tak powstał mit Street Fightera, a kolejne gry mają niemal automatycznie zapewniony sukces, gdy tylko pojawią się na rynku.

W Street Fighterze Alpha naniesiono szereg poprawek i dokonano kilku zmian w porównaniu do poprzedniej wersji gry (jeszcze większe zmiany nastąpiły w SFA 2). Przede wszystkim

uproszczono obsługę klawiszy i zdefiniowano skrót SC do zmiany combosów. Poprawiono również bloki wykonywane w powietrzu a przede wszystkim wyposażono wojowników w paletę nowych ciosów (np. Chun Li ma znacznie lepszy Meka Kikoken a Birdie i Guy poznali nowe uderzenie: Overhead Hit). Oczywiście W wypadku Dana dostaliśmy nowiutkie wszystko i jeszcze mu się błyszczy lakier na twarzy (nooo, przynajmniej błyszczał się dwa latka temu). Możemy poznać jego historię, oficjalne nazwy Capcomu dla jego technik, paletę świeżych super combosów. Warto również zajrzeć do katalogu opcji, który mamy w grze.

W menu Options będziecie mogli zdefiniować kilka parametrów, które zmienią warunki walki.

Speed select - pozwoli na wybór prędkości z jaka będzie rozgrywała się gra. Z trzech możliwości: Turbo 2 jest dla prawdziwych zawodowców i prawdę powiedziawszy nie widziałem jeszcze nikogo, kto by doszedł do końca turnieju na takim dopalaczu.

Auto-Blocking - uaktywnia oczywiście opcję automatycznych bloków. Co prawda przed combosami nie chronią, ale w standardowym zwarciu mogą okazać się bardzo pomocne. Mimo wszystko radziłbym grać bez auto-blocking (trudniej, ale większa frajda)

Damage Level - albo walimy po łbie i gość prawie nic nie czuje, albo jak w prawdziwej walce, gdy facet dostanie w czerep to zazwyczaj już się nie podnosi. Co prawda

U góry:
Iryu odrobinę wydoroślał.

damage level nie jest takim skrajnym rozwiązaniem, ale jednak pozwala na lepszą symulacje walki.

Computer AI Difficulty - sześciostopniowa skala pozwoli Wam idealnie określić „inteligencje" komputera. Dokładniej oznacza to po prostu, że będzie mniej się mylił. Na najwyższym poziomie przebić się przez jego gardę jest naprawdę trudno a na dodatek atakuje wówczas jak burza - tylko dla zawodowców.

Reszta jest już tylko walką. Mimo, że postacie nie grzeszą ilością sprite'ów a animacje nie są nawyższych lotów, sama pojedynek jest naprawdę ekscytujący. Na mnie najbardziej oddziałuje jednak nie to, że goście biją się po twarzach, tylko, że mają całe (i to skomplikowane) życiorysy co przydaje ich zmaganiom jakby.... realności.

Posłuchajcie zresztą jak to było... może z Ryu? Ryu urodził się 6-21-1964 w Japonii. Ciężko pracował jako drwal gdzieś pośrodku wód Pacyfiku - Mikunai. Tutaj też szlifował Shotokan, styl karate, którego nauczył się od wielkiego mistrza Goukena. Ryu nigdy nawet nie myślał o opuszczeniu wyspy, aż do dnia, gdy dostał list od swojego najlepszego przyjaciela - Amerykanina Kena Mastersa. „Przyjeżdżaj do Ameryki" takie było hasło listu i tak też rozpoczynają się przygody Ryu. Z młodego, nieco zarozumiałego chłopca wyrasta wielki wojownik, który przemierzając kolejne kraje zamienia się w skupionego, nieco zamkniętego i zawsze skupionego w sobie człowieka. Zanim to jednak nastąpi przyjdzie mu jeszcze razem z Kenem wiele się nauczyć. Pokory nabrali obaj po spotkaniu z Williamem F. Guile, sierżantem w amerykańskich siłach lotniczych (US AirForce), który bez wysiłku pokonał ich w Mount Fuji Pub. Po tym zdarzeniu wyruszyli do Hong Kongu, by nauczyć się walki ulicznej o której dotychczas nie mieli pojęcia... Ryu ma niesamowity dar, jest to umiejętność koncentrowania mocy Hado, która później przeistacza się w Hado Ken, rodzaj ognistej kuli - broni o niesamowitej mocy. Energia Hado to umiejętność koncentracji w samym sobie w połączeniu z energią natury...

Jeżeli chcecie to zobaczyć, zasiądźcie do Street Fightera, ta gra ma po prostu atmosferkę, której nigdzie indziej nie znajdziecie... ■

Plusy:
- gra kultowa
- klimat
- widowiskowe, świetne combosy

Minusy:
- ciut mało sprite'ów

Ocena: 7

D-ACTION

Producent: Capcom

Wymagania: Win '95 P90 16 MB Direct X 3.0

Dystrybutor: Virgin Interactive tel.(0044) 1713682255

Internet: http://www.vie.co.uk

Activate '98 - Zmierzch targów?

Gracze mają swoje świętości. Ich świat aż roi się od symboli (powójne Q, a jakże!), wielkich bohaterów, którzy dokonują nadludzkich czynów, pięknych i bardzo niebezpiecznych dla otoczenia kobiet (Lara Silicon, upps, Croft). Od czasu do czasu komputerowe towarzystwo rusza nawet tłumnie za morze lub ocean, żeby do woli rozkoszować się nowościami. Celem ich nabożnej pielgrzymki bywają najczęściej targi. Ich przeznaczenia nikomu chyba nie trzeba tłumaczyć, przypomnę więc tylko, że prezentuje się tam najnowsze gry najlepszych firm (albo tylko tych, które miały cash, żeby się wystawić). Prawdziwą mekką pośród wszystkich targów był zawsze i nadal pozostaje londyński ECTS. Są jednak sposoby na szarganie świętości. Od czasu do czasu zdarza się też rewolucja. Czy będziemy niebawem świadkami jednej z nich? Wygląda na to, że firma Activision przymierza się do wywrócenia ustalonego porządku rzeczy, obalenia pomników (w rodzaju Lary Croft) i unicestwienia targów komputerowych. Ale po kolei...

Zbigniew Banski

W dniach 28-30 lipca 1998 r. w malowniczym zamku w Dublinie zgromadzili się redaktorzy ze wszystkich prestiżowych magazynów komputerowych Europy. Ktoś mógłby zapytać: "a co to oznacza prestiżowy?". Najprościej można by powiedzieć, że to taki, z którym liczą się najwięksi. Tak czy siak - CD-Action został zaliczony do tego grona i zaproszony na imprezę. Gospodarzami na zamku byli wspomniani wyżej ludzie z Activision. Nie chcieli jednak organizować polowania na jelenie w okolicznych lasach ani nawet specjalnie nie zamierzali zapraszać nas na pole golfowe z każdej strony otaczające zamek. Ich jedyną w zasadzie troską było odwrócenie uwagi dziennikarzy od tego, co dzieje się u konkurencji i skupienie jej na kilkunastu grach przygotowywanych przez ich programistów. Chcieli przy tym udowodnić, że idea targów komputerowych w stylu ECTS przeżyła się. Ogłoszono uroczyście nastanie nowego sposobu prezentacji gier. Firma Activision oficjalnie potwierdziła, że w Londynie we wrześniu nie będzie ich stoiska. My z obowiązku na ECTS pojedziemy. Sami naocznie będziemy musieli stwierdzić, czy Activate'98 wypadł lepiej od Najważniejszej w Europie Imprezy Wszystkich Graczy.

U góry:
Doborowe towarzystwo. Do zdjęcia pozują przedstawiciele wszystkich developerów uwikłanych w produkcję najnowszych gier Activision.

A jak od kuchni wyglądała sama impreza w Dublinie? Zaproszono około 60-ciu wybranych dziennikarzy. Dla ułatwienia podzielono nas na kilkanaście grup, które metodą rotacyjną zapoznawały się z kolejnymi produkcjami Activision. Prezentacje odbywały się w przepięknych komnatach starego zamczyska, co tylko wzmacniało niesamowity efekt. Gry przedstawiali ludzie, którzy sami je robią. Spotkaliśmy się na przykład z Levelordem (Richardem Grayem) odpowiedzialnym za projektowanie leveli w grze Sin, Zachem Normanem - szefem projektu Interstate '82 czy Banem Freedem - szarą eminencją Heretica II. Czy można zrobić jeszcze coś więcej, żeby zadowolić wybrednych redaktorów? Można. Trzeba zebrać kolekcję doskonałych gier. Wygląda na to, że również ten warunek został spełniony.

Po prawej:
Symboliczny uścisk CD-Action i Activision (Sarah Ricchiutti i Naczelny)

Największym hitem (pewnie z racji zbliżającego się terminu premiery) miał być z założenia Sin. Jak sami się przekonacie (testując demo z naszego cedeka), jest to gra pod wieloma względami zdolna do rywalizacji z największymi. A Elexis Sinclair na pewno nie jest brzydsza od Lary. Właściwie to mógłbym nawet zaryzykować stwierdzenie, że Lara wcale nie wygląda gorzej od Elexis (czujecie tę subtelną różnicę?). Nie samym Sinem jednak gracz żyje. Lista pozostałych tytułów mówi sama za siebie: Heretic II, Ground Zero (Quake II Mission Pack), Beneath, Civilization: Call to Power, Interstate '82, Heavy Gear II, Fighter Squadron, Dark Reign II, Third World. To będą z pewnością głośne gry. O niektórych z nich pisaliśmy już szerzej na łamach CD-Action, o innych wspominaliśmy tylko. Tym razem zebraliśmy je razem, żeby zaprezentować całość oferty Activision na najbliższe miesiące. Nie oznacza to wcale, że innych gier firmowanych przez nich nie zobaczymy (wiem na przykład o pracach nad Battlezone II), ale przecież nie ma najmniejszych powodów do narzekań nawet przy takiej liście. Zresztą sami zobaczcie. Na koniec dodam jeszcze, że Activate '98 to impreza nowatorska. Czy odmieni ona oblicze komputerowej rozrywki? Czy inni pójdą w ślady Activision? Na te i inne pytania odpowiedzi udzielą nam nadchodzące miesiące. Ja osobiście nie mogę się już doczekać. ■

U góry:
Elexis - wizytówka gry SIN

Po prawej:
Co to znaczy prestiżowy! Fotografia z londyńskiego tygodnika CTW (maj 1998)

Beneath

"Splądrowany obóz jest wszystkim, co pozostało po ekspedycji badawczej twojego ojca w Arktyczną tundrę. Kiedy jednak wszystkie ślady (...) prowadzą do tajemniczej, mrocznej szczeliny w ziemi nie pozostaje nic, jak tylko zebrać swój ekwipunek i wśliznąć się w ową podziemną jaskinię. Będziesz jednak potrzebować czegoś więcej niż właściwy sprzęt i pomoc pięknej kobiety, by rozwiązać tą zagadkę i uratować ojca... będziesz musiał przeżyć w świecie "pod powierzchnią".

GEM.INI

Hm, historia jak to zwykle bywa z wprowadzeniami do gier - banalna - nieledwie symboliczna. Produkt jednak którego dotyczy, o którym opowiada - ooo - to już zupełnie drugi biegun osi "mdły-rześki"...! Wyobraźcie sobie bowiem grę Third Person Perspective (jak Tomb Raider), czyli wymieszanie gier arcade z adventure, ale... No i właśnie - kluczem jest to słówko - "ale". Jest to bowiem TPP, ALE zupełnie nowatorskie, ponoć wyższego rzędu, "następnej generacji". A tak swoją drogą - ileż to już razy słyszałem ten frazes... Tym razem jednak wszystko zdaje się potwierdzać to nadużywane w wielu przypadków zapewnienie. W porównaniu bowiem do, chociażby gier w których główną rolę odgrywa pani w obcisłym zielonym podkoszulku, Beneath ma być większy i ciekawszy (zaprojektowane przez twórców wszystkich trzech Journeyman Project trzy podziemne krainy z ich specyficznymi mieszkańcami: lodowy krajobraz z epoki dominacji kamienia i "jego" małpoludy; gorąca kraina lawy + nieprzyjaźni Morloskowie; wreszcie: wysoce zindustrializowany land insektopodobnej rasy Obcych...) i znacznie bardziej wymagający od gracza (zagadki i konieczność rozmów z bohaterami niezależnymi). Oprócz tego Beneath oferuje graczom - uwaga! - zmienny, dynamiczny świat (skutki lawin, obsuwów, działań kierowanej przez nas postaci - mężczyzny, niestety... - będą mieć niebanalny wpływ na dalsze losy wyprawy ratunkowej) oraz - by nieco zrównoważyć obowiązujący w grze poziom skomplikowania światów, jakie przyjdzie nam przemierzyć wzdłuż i wszerz - ponoć rewelacyjny (rewolucyjny) sposób kierowania herosem - wspinanie się, chodzenie po cieniutkich występach skalnych, pełzanie, walka - to wszystko ma być znacznie bardziej naturalne, wręcz intuicyjne...! Oto cały Beneath... Zdaniem twórców: "głębszy niż jakikolwiek grobowiec", "niebezpieczniejszy niż jakakolwiek kobieta"... Nic dodać, nic ująć - schodzimy pod Arktykę! ...najwcześniej wiosną przyszłego roku... ■

Fighter Squadron:

The Screamin' Deamons over Europe

Wrzeszczące demony pojawiły się nad Europą!... Hej, spokojnie! Zwróćcie uwagę na formę czasownika "pojawiać się". Tak tak: czas przeszły. A więc - przeszłość. Dokładniej: rok 1940. Drugi rok Wielkiej Wojny. Czasy grozy... No dobrze (dobrze?) - skąd jednak owe wrzeszczące demony?! I to u nas, w Europie? A no właśnie - skąd? Na to pytanie odpowiedzieć można posługując się ciągiem logicznym - wychodząc od "Fighter Squadron" (pierwszy człon tytułu, którego wcześniej przewrotnie nie ujawniłem) - poprzez fighter - myśliwiec - samolot, do ryk silnika/ów samolotu. No i co - łatwe, nieprawdaż? Jeśli nie - zażalenia uprasza się zgłaszać (zapewne bez skutków) do Activision, bowiem to właśnie ludzie stamtąd odpowiedzialni są za "popełnienie" i wydanie tego cudeńka...

GEM.INI

Wygadałem się! Mówię jednak szczerze: Fighter Squadron to istny cud, dokonany w dziedzinie symulowania walk lotniczych! Na tę, jakże pozytywną (lecz zupełnie prawdziwą) opinię składa się wiele rewelacyjnych elementów, które jednak - z uwagi na konieczność zachowania ścisłej ekonomii słów - pozwolę sobie zaledwie wymienić. A zatem: rewolucyjny model lotu oparty na nowatorskim algorytmie matematycznym (każdy wykonywany manewr bezwzględnie "rozliczany" jest przez fizykę - jak w rzeczywistości); 10 modeli ówczesnych samolotów (m.in. B-17, Hawker Typhoon, Me-262) - każdy z nich wyposażono w 20-40 tzw. "break pointów", dzięki czemu efekty trafień, kolizji czy "przyglebień" powodują naturalne uszkodzenia (czytaj: "rozsypywanie się") samolotów. Wirtualny 360-cio stopniowy, niezwykle szczegółowy kokpit; stworzona ręcznie i wypełniona świetnej jakości teksturami siatka terenu - złudzenie rzeczywistego lotu po raz pierwszy w tego typu grach (bo to nadal "tylko" gra ;)) gwarantowane (ale: karta 3D bardzo wskazana). 3 teatry wojenne: Afryka, Niemcy, kanał La Manche; 30 scenariuszy (90 misji); ponoć niesamowita AI przeciwników i sprzymierzeńców; opcja gry do 16 osób w sieci lokalnej bądź Internecie; wreszcie banalny w obsłudze edytor scenariuszy. Na koniec: fenomen nazwany "Open plane" - czyli możliwość posłania w powietrze stworzonego "własnymi rękami" wehikułu... Uff. Sporo tego. Sądzę jednak, że można pokusić się o podsumowanie w jednym zdaniu. Tak więc (słowami maniaka): Fighter Squadron nie tyle MOŻE okazać się hitem, ile JEST nim już w tej chwili, jeszcze przed swą premierą! Tak okazale bowiem prezentują się tylko gry skazane na sukces! ■

Heavy Gear 2

Wielkie roboty, wymysł Skośnookich z Kraju Kwitnącej Wiśni, na trwałe zagościły w naszej wizji przyszłości i toczących się tam walkach. Ta popularność przeniosła się siłą rzeczy i na komputery, na których goszczą obecnie trzy główne cykle. Mamy więc i świat MechWarriora od Microprose'a, i Earthsiege Sierry, i HeavyGear Activisionu, zajmując tam miejsce, które zostawił MechWarrior.

ALLOR

O Starsiege, kolejnej części cyklu Siege'ów, w zapowiedziach było; o nowym MechWarriorze na razie, poza numerkiem 3, niewiele wiadomo, mamy za to dla was materiały o Heavy Gearze 2. Cóż, do tej pory była to najgorsza z trzech wymienionych serii, niezbyt dopracowana część pierwsza entuzjazmu nie budziła, o czym wiedzą na szczęście nie tylko gracze. U podstaw obecnej produkcji leży bowiem pewien bardzo cenny dokument zawierający wady części pierwszej. A że było ich całkiem sporo, wszystko jest praktycznie robione od

początku, zresztą przez inny zespół - stary firmę opuścił... Na początek wzięto jeszcze raz wszystkie materiały z papierowej wersji HG, na nowo przepisano zasady, dzięki czemu teraz wszystko będzie zgodne z pierwowzorem. Na emeryturę odszedł także stary engine. Nowy twór, nazwany Dark Side (od powiedzenia programistów "Feel the power of the Dark Side!", które to wypowiedział pewien ojciec do swego syna podczas jednej ze sprzeczek rodzinnych), będzie leżał u podstaw także i przyszłych produkcji Activision, łącznie z I'82. Z ciekawostek warto nadmienić, że nowy HG jest parokrotnie szybszy, daje znacznie większe możliwości twórcom ... wewnątrz jaskiń czy budynków, realistyczne uszkodzenia, efekty - no i jest nastawiony tylko na akceleratory 3D... Plusem ma być także inteligencja komputera, w roli której wystąpi zaawansowany system ekspertowy, dzięki czemu każda walka ma być niepowtarzalna i odpowiednio wymagająca. Ale jako że pomagać będą nam skrzydłowi, którymi dowodzić będziemy przy pomocy odpowiednio elastycznego systemu komunikacyjnego, wszystko da się przejść - choć pod warunkiem wysilenia szarych komórek. Zapowiada się więc to wszystko bardzo przyjemnie, podobnie jak i Starsiege, i to oznacza jedno - końcówka tego roku będzie gorąca... na czym zresztą gracze tylko skorzystają. ■

Q2 mission pack: Ground Zero

Wprawdzie pojawienie się Unreala przyćmiło nieco blask, jaki rozsiewa Quake 2, ale i tak ta gra ma dziesiątki, jeśli nie setki tysięcy zagorzałych fanów. Z myślą o nich Rogue Entertainment stworzyło pack z misjami do Q2, zatytułowany Ground Zero. Szybciutko o fabule: nowa broń Stroggów, Grawitacyjna Studnia, dokonała masakry ziemskiej floty. Ci, którzy przeżyli, są unieruchomieni na orbicie. Ale na szczęście istnieją ludzie, którzy potrafią ocalić resztki armady. Ich zadaniem jest zniszczenie Grawitacyjnej Studni. Nie muszę dodawać w kogo wciela się gracz..

PETER PAN

W czasie 14 nowych misji (plus 10 nowych plansz do deathmatchów na deser) musisz, pokonując hordy wroga, dokonać tego aktu heroizmu. Wspomóc Cię w tym mogą dodatkowe rodzaje uzbrojenia: piła mechaniczna, ETF Rifle oraz Plasma Beam. Do tego dojdą nowe power-upsy (Vengeance i Hunter Sphere oraz Anti-matter Bomb). A przydadzą się, gdy na

Twej drodze staną nowi przeciwnicy: The Stalker, Daedalus, Medic Commander, Carrier i - przepraszam za wyrażenie, ale tak jest w presspacku - Queen of Bitch: Black Widow!!! (Eeech, te soczyste wyrażonka, I like it!). To nie wszyscy przyjemniaczkowie, którzy obedrą Was żywcem ze skóry - no ale po co wykładać od razu wszystkie karty? ;) Naturalnie podpicowano nieco grafikę i efekty dźwiękowe, postarano się też zdynamizować akcję i podkręcić AI wroga. Nie muszę zresztą zachęcać do nabycia tego packa nikogo, kto ma hopla z przerzutką na punkcie Q2. Dziś tylko - z grubsza - prezentujemy ów wstrząśnięty (nie zmieszany... jak mówił Bond) koktajl adrenalinowy. Przy okazji recenzji będzie na ten temat duuużo więcej... Obiecuję! ■

UWAGA PROMOCJA !!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

Q2 — 25.00

Pierwszy nieoficjalny krążek z dodatkami do gry Quake 2. Na płycie znalazły sie nowe poziomy (single/multiplayer), edytory poziomów, wygaszacze ekranów, ikony oraz tapety stworzone na podstawie tej słynnej produkcji z ID Software. Obowiązkowe dla każdego fana gatunku FPP.

ŚWIAT MP3 — 25.00

MP3 to w chwili obecnej prawdopodobnie najbardziej popularny format plików audio. Jeżeli chcesz się dowiedzieć jak tworzyć w tym standardzie, szukasz programów, które pozwolą ci wydobyć ze swojego komputera magiczne dźwięki - sięgnij po Świat MP3! Na krążku znalazły sie najnowsze odgrywarki, rippery, decodery oraz dokładna instrukcja, w jaki sposób stać się autorem melodii w formacie mp3. Uwaga: jako bonus na płycie umieściliśmy ścieżkę audio!

ARSENAŁ STRATEGA — 25.00

To kompakt, który powinien mieć w swej kolekcji każdy fan gier strategicznych, tak turowych jak i RTS-ów. Zawiera ponad 1300 dodatkowych scenariuszy do najsławniejszych gier strategicznych ostatnich lat: Age of Rifles, Allied General, Close Combat,Close Combat 2, Dark Colony, Eastern Front, Fantasy General,Harpoon, Heroes Of Might & Magic 2, Incubation, Mech Commander, Pacific General, Panzer General, Panzer General 2, Red Alert, Silent Hunter, Soldiers At War, Starcraft, Steel Panthers, Steel Panthers 2, Steel Panthers 3, Total Annihilation, Warwind, Warcraft 2,Settlers2 .Do tego dochodzą dodatkowe atrakcje: edytory, trainery, upgrade, patche, tipsy, save'y gier... Jeśli kochasz gry strategiczne - będziesz miał w co grać przez długie miesiące. Nie namyślaj się, szkoda czasu!

Lightflow — 20.00

Lightflow pierwszy krążek zespołu Aural Planet. Lightflow to ponad 70 minut muzyki utrzymanej w konwencji ambient-trance, czyli potocznie mówiąc - wolnego, "klimatycznego" techno. Aural Planet tworzą znani muzycy "scenowi": Jacek "Falcon" Dojwa, Konrad "key G" Gmurek i Adam "Scorpik" Skorupa.

Zamawiam płyty:

Q2.............................25,00 zł

Świat MP3..............25,00 zł

ARSENAŁ STRATEGA. 25,00 zł

Lightflow................. 20,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty
rzymasz ZA DARMO krążek
społu Aural Planet, Lightflow!

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam płyty:

☐ Q2.............................25,00 zł

☐ Świat MP3..............25,00 zł

☐ ARSENAŁ STRATEGA. 25,00 zł

☐ Lightflow................. 20,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

podpis zamawiającego

Zamawiam płyty:

☐ Q2.............................25,00 zł

☐ Świat MP3..............25,00 zł

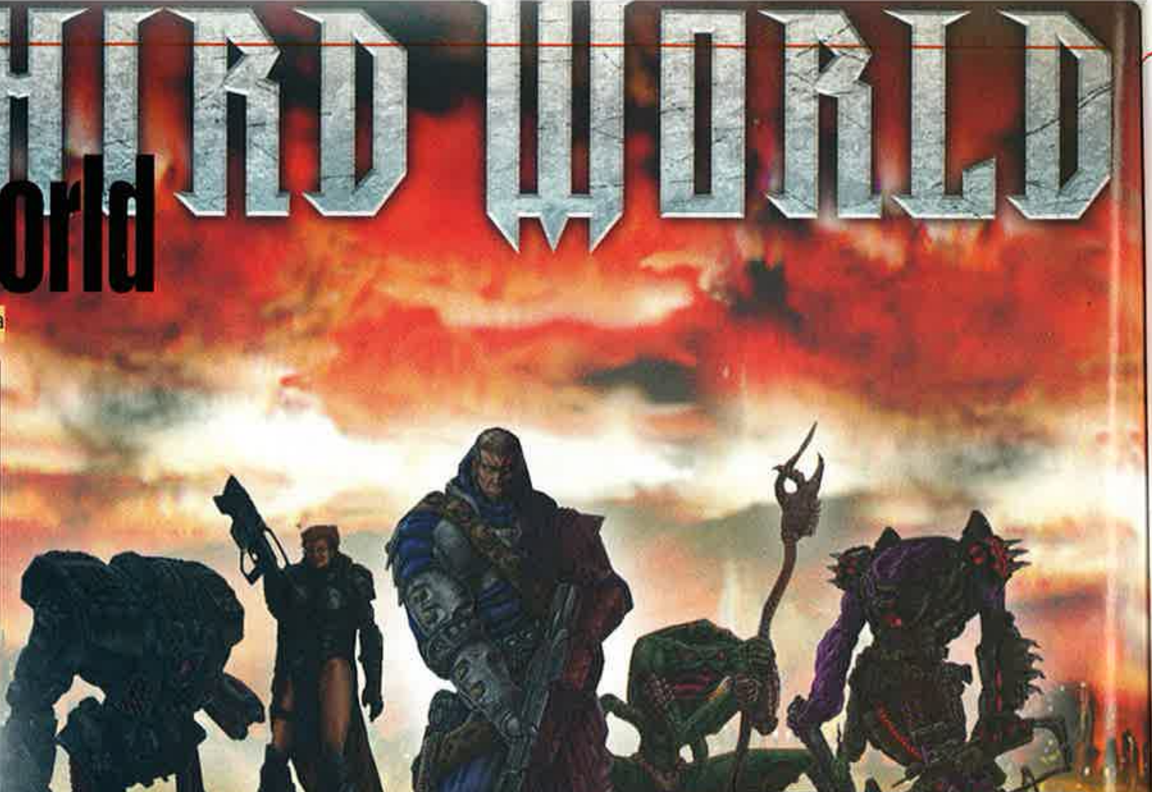
☐ ARSENAŁ STRATEGA. 25,00 zł

☐ Lightflow................. 20,00 zł

UWAGA PROMOCJA!!!

Jeżeli zamówisz dwie płyty otrzymasz ZA DARMO krążek zespołu Aural Planet, Lightflow!

podpis zamawiającego



Third World

Do trzech razy sztuka

Znajdziesz się na ulicach pełnych przemocy na planecie rozdartej i zniszczonej przez potężne gangi. Walcz o przeżycie, zdobycie pozycji w hordzie, pokonaj herosów, zabójczych obcych i mutantów. Zniszcz swoich rywali podstępną strategią i podczas brutalnej walki. Oto świat, w którym rozgrywa się walka o totalną dominację. To jest Third World...

CZARNY IWAN

Te groźne słowa nie obwieszczają bynajmniej kolejnej bijatyki, w której okuta pięść łamie szczęki dziesiątków przeciwników, a my liczymy combosy, które zapakowano w naszą głowę. Third World to real-time tactical role-playing game, czyli RPG rozgrywane w czasie rzeczywistym, w którym gracz musi toczyć krwawe bitwy z gangami, w ponurym, ogarniętym rozkładem światem przyszłości. Activision wielkimi słowami wieści, że giera, która operuje w pełnym 3D i jest kombinacją squad-level combat i RPG, ma zrewolucjonizować świat gier taktycznych.

Na razie powiedzieć można jedno. Ekipa, która zajmowała się designem TW, to stare wiarusy, których nazwiska wymawia się z szacunkiem. Readline Games, a dokładniej James Anhalt i Ronald Millar, którzy wkomponowali w gierę walory takich gigantów jak Diablo, Warcraft II i Mech Warrior 2, gwarantują wysoki poziom tej produkcji. „Trzeci Świat" oparto na najnowszym 3-D True Perspective engine rodem z Readline, który ma nas oszołomić i rzucić o podłogę z utratą przytomności w locie. Wśród rewelacji zapowiadane są potężne magazyny broni w technologii hi-tech oraz psioniczne siły, które mają rozerwać mózgi malkontentów. Intuicyjny interfejs użytkownika pozwoli toczyć błyskawiczne bitwy. Na nasze odwiedziny czekają już Mutanty, Androidy, Cyborgi oraz Obcy. Każda z „ras" ma swoją historię, unikalne możliwości bojowe i odmienne zachowania! (Facemaker system) Możliwość stopniowania trudności gry, generowanie map, konstruowanie wrogów oraz wojna w sieci 2-8 playerów to wisienka na tym torcie. Czy nie odrzucimy go w twarz gości z Activision? Już niedługo będziemy wiedzieli... ■

Pokwitowanie dla poczty

zł ....gr ....
słownie złotych ____________________
____________________ groszy jak wyżej

wpłacający..

Dokładny adres ....
....
....

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł..........................

....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ....gr ....
słownie złotych ____________________
____________________ groszy jak wyżej

wpłacający..

Dokładny adres ....
....
....

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł..........................

....
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....gr ....
słownie złotych ____________________
____________________ groszy jak wyżej

wpłacający..

Dokładny adres ....
....
....

na rachunek
SILVER SHARK s.c.
Bank Zachodni S.A.
II Oddział we Wrocławiu
NR 11201665-116639-136-3000

stempel

pobrano opłatę

zł..........................

....
podpis przyjmującego

Heretic II

Zawsze sądziłam, że Hexen jest drugą częścią Heretica, lecz teraz będę musiała zmienić swój błędny pogląd. Jak się okazało, drugą częścią Heretica jest ... Heretic II, od którego premiery dzieli nas obecnie już tylko maleczki kroczek. Wykonany na engine Quake II zaskoczy być może niektórych akcją rozgrywającą się z perspektywy trzeciej osoby (TPP), a nie jak dotychczas - pierwszej (FPP). Czyli zamiast giwery czy magicznej różdżki wystającej z dolnej krawędzi ekranu, będziemy mogli podziwiać swego bohatera od stóp do głów.

JASPIN

Przed nami do rozmazania po ścianach spora porcja kreatur, do rozwiązania parę inteligentnych zagadek, wciskanie przycisków, przesuwanie opornych dźwigni, czyli to, co w FPP lubimy najbardziej. Nasz bohater będzie mógł się pochwalić sporym zasobem akrobatycznych sztuczek, włączając w to wspinaczkę oraz kaskaderskie wyskoki, pomocne podczas forsowania karkołomnych etapów czy zdobywania ukrytych sekretów. Podobnie jak „jedynka", najnowsza edycja Heretica rozgrywać się będzie w otoczeniu przywodzącym na myśl najlepsze czasy inkwizycji czy pogromu czarownic, czyli coś na wzór mrocznego średniowiecza. Bohater, zgodnie z czasami, w których przyszło mu prowadzić walkę, oprócz posiadania tradycyjnego wyposażenia obronnego, będzie rzucał wokoło magicznymi zaklęciami, siejąc wśród przerażających szeregów wroga spustoszenie i grozę. Multiplayer w trzeciej osobie zapowiada się równie atrakcyjnie, a przebieżka z kolegami do pobliskiej karczmy, by tam zorganizować sobie niewielką jatkę, powinna stanowić miłą odskocznię oraz praktyczny trening przed „jednoplayerową" rozgrywką.

Tradycyjnie przyszłość pokaże, czy połączenie TPP z FPP da w rezultacie oszołamiającą mieszkankę wybuchową, czy też balast nadziei rozkruszy się o ścianę przeciętności. Zważywszy jednak na wzorce, z jakich Heretic II czerpie swe siły, czyli Quake II oraz Hexen II, można by już teraz pokusić się o stwierdzenie, iż zapowiada się nielicha zabawa w otoczeniu średniowiecznych klimatów. ■

cdn.

SUPER SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA!

Koszty przesyłki zawsze 5,5 zł

Inne ciekawe:

Biblioteka programisty 25,-
Euro letter prof. 49,50
KREATOR WWW 25,-
Polskie programy 2 25,-
Reflex - rachunek sumienia 60,-

Gry:

Andretti Racing 45,-
Atlantis po polsku 119,-
Beast & Bumpkins 45,-
Bez dżojstika nie dotykaj2 25,-
Bioforge 25,-
Bloodwings 39,-
Broken Sword II 159,-
Civilization2+Sim City2000+ +Settlers 2 189,-
Clandestiny 35,-
COMMANDOS 164,-
Crusader no remorse 25,-
Darklight Conflict 49,-
Deadlock II 145,-
Deeper Dungeons 45,-
Destruction Derby 2 39,-
Die Hard Trilogy 45,-
Dreams to reality 45,-
Duke Nuken 3D 79,-
DUNE 2000 tel.
Dungeon Keeper 87,-
Dungeon Keeper + Deeper Dungeons 109,-
Earth 2140 misje 49,50
Earth 2140 po polsku 49,50
Earthworm Jim 49,-
EMERGENCY po polsku 49,50
Fade to black 25,-
FIFA 97 45,-
FIFA 98 99,-
Final Doom 49,-
Final Fantasy 7 (4CD) 169,-
Galapagos 45,-
Gene Machine 25,-
Gene Wars 25,-
GOLD GAMES 22xCD 129,-
Gry 4 U 2 25,-
Gry dla 3dfx -nowość 25,-
GT RACING 99,-
IF-22 Persian Gulf 49,-
Imperium Galactica 59,-
Interstate 76 49,-
Jack Orlando po polsku 49,50
Katharsis 2cd. 29,-
Kick Off 98 45,-
KKND 45,-
KKND Extreme 89,-
Korea-Longbow Misje 58,-
Krazy Ivan 35,-
Kupiec po polsku 39,-
LBA 25,-
Longbow II 159,-
Man of War 49,50
Master of Orion II 52,-
Mortal Kombat 3 49,-
Moto Racer 45,-
NBA 97 45,-
NBA 98 99,-
NEVERHOOD 69,-
NHL 97 45,-
Nuclear Strike 45,-
PAX CORPUS 115,-
Populous/Powermonger 25,-
Power House 49,-
Privater 2 The Darkening 45,-
Q2 poziomy do quake 2 25,-
Quake 59,-
Quake 2 149,-
REAH PO POLSKU 6 CD 145,-
Red Alert C&C 129,-
Red Alert C&C + misje (Aftermath) 179,-
Rally Championship 29,-
Realms of Arkania 49,50
REFLUX PO POLSKU 49,-
Resident Evil 98,-
Scarab 52,-
Scorcher Planet 35,-
Sea Wolf 25,-
Shadows over Riva 49,50
Sid Meier's Gettysburg 87,-
Sim City 2000 + Theme Hospital 159,-
Sim Tower 45,-
Simon the Sorceror 2 49,-
Space Hulk 25,-
SPEEDWAY MANAGER tel.
Spellcross po polsku 49,50
Spycraft 49,-
STAR TREK Generations 79,-
STONE AGE po polsku 59,-
S.T.O.R.M. 45,-
Streets of Sim City 45,-
Strike Commander 25,-
Syndicate Plus 39,-
Syndicate Wars 45,-
System Shock 25,-
TARGET 3D po polsku 58,-
TOMB RAIDER 97,-
Tone Rebelion 45,-
Ultima VIII + Pagan 25,-
US Navy Fighters 97 52,-
WERSAL 1685 po polsku 87,-
Wing Commander IV 69,-
Wing Commander prophecy 119,-*
Winter Supersports 29,-
WORLD CUP 98 145,-
World league basketball 99,-*
Wyspa 7 skarbów 79,-*
X-Com apocalypse 75,-
X-Files Unrestricted Access 85,-
Zork Nemesis 49,-

Muzyka:

Beat 2000 Extravaganza 49,-
Beat 2000 po polsku 115,-
Biblioteka muzyka 25,-
Eksplozja dźwięku 25,-
MP3+Audio Pink Floyd 25,-
MP3+Audio The Beatles 25,-
Skarbiec Muzyka 25,-
Świat MP3 25,-
Techno power for Beat 25,-
Wavy dla wymagających 25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-

Grafika

10000 klipartów 25,-
Eksplozja klipartów 25,-
Micrografx Designer 6.0+4.0 49,50
Micrografx Picture Publis 49,50
Samouczek Photoshop'a 123,-
Windows Draw 5.0 49,50

Edukacja:

3D Atlas po polsku 49,-
English Translator
JĘZYK ANGIELSKI 25,-
JĘZYK NIEMIECKI 25,-
LangMaster Beginner pack 4CD 199,-
LangMaster Elementary pack 4CD 199,-
LangMaster Intermediate pack 4CD 199,-
LangMaster Słownik Collinsa 199,-
LangMaster Słownik Collinsa DVD 199,-
LangMaster Słownik+Pack 5CD. 299,-
MAGIA JĘZYKA 25,-
PRAWO JAZDY 7 '98 69,-
Słownik matematyczny 59,-
Wirtualna Szkoła 129,-

Płyty erotyczne:

Archiwa XXX 25,-
Bzykanie na ekranie 25,-
Casino Monte Carlo 49,-
Figlarne Filmiki 1,2,3 każda po 25,-
Gry hazardowe i erotyczne 25,-
Kiss XXX Collection 35,-
Sex & Sex 25,-
Sex 24 h 25,-
Sex 4 U 2 25,-
Sex 4 U 25,-
Sex z klasera konesera 1,2,3 każda część po 25,-
Wet the sexy empire 111,-
Manga XXX Collection 35,-
Manga Power 35,-
Manga Balanga 35,-

SEX OFERTA tylko dla dorosłych ZAKAZANE KATALOGI wysyłamy na specjalne życzenie pocztą, faksem lub mailem, część znajduje się na naszej stronie www.

Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006, od godz 16.00 do 19.00 (071) 3460086 FAKSUJ: (071) 3537010
PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
INTERNET - wypełnij formularz zamówienia na stronie: www.exe.com.pl lub wyślij maila na adres: exe@exe.com.pl

Sklep firmowy: Dom Handlowy KAMELEON Wrocław, ul. Szewska 6/7, III piętro
Biuro handlowe: Wrocław, ul. Kolista 4

EXE

Shadowrun - tworzenie postaci

Jak stworzyć postać, która będzie ci się podobała

Przepraszam, że w moich tekstach o Shadowrun używam angielskiej terminologii, ale nie zetknąłem się jeszcze z polską wersją podręcznika, a poza tym uważam, że oryginał i tak jest lepszy.

SAMMY

Postać, którą grasz w Shadowruna, to bardzo ważny czynnik decydujący o dobrej zabawie podczas gry. Dlatego ważne jest podjęcie odpowiednich decyzji podczas jej tworzenia, aby uniknąć grania nudnym indywiduum. Przestrzeganie tych kilku punktów wymienionych niżej może doprowadzić do naprawdę dobrych rezultatów i myślę, że warto poświęcić chwilę więcej i stworzyć postać zgodnie z tymi zasadami. Jak na razie nie spotkałem nikogo, kto po zastosowaniu tych wskazówek byłby później niezadowolony.

1. Koncepcja postaci

Nie chodzi tu bynajmniej o wybór archetypu. Nie wybierasz sobie, czy twoja postać ma być deckerem czy mięśniakiem. Oczywiście, jeśli wiesz czym chcesz grać, miej to na uwadze, ale w tym punkcie chodzi o co innego. Musisz stwierdzić, jaką osobowość będzie miała twoja postać i jaką osobą będzie. Czy będzie to punk, który nie zna innego „miejsca zamieszkania" niż ulica, czy też na przykład ma to być wielki, głupi troll, który nie znosi, gdy ktoś się z niego śmieje. A może bogaty elf, który wybrał życie w cieniach, bo normalne było dla niego niewystarczająco ekscytujące i mało niebezpieczne? Ten punkt jest bardzo ważny, bo określasz w nim, kim będziesz grał. Nie wybieraj koncepcji bazującej na tym, jak postać ma wyglądać, czy też jaki będzie miała ekwipunek. Koncepcja mówiąca o postaci „facet z dwoma pistoletami maszynowymi, ciężkim pancerzem i nieziemsko szybkim refleksem" to nie koncepcja - to lista zakupów, a nie o to chodzi.

2. Wybierz archetyp

Teraz znając koncepcję postaci możesz spytać się, jak będzie ona zarabiać na życie (czyli do jakiego archetypu będzie pasowała). Nie wybieraj go jednak na podstawie tego, jak duże obrażenia może zadawać, wybrany archetyp powinien być logiczną kontynuacją koncepcji postaci.

3. Stwórz tło postaci

Teraz, gdy wiesz już, co twoja postać porabia teraz, musisz wymyślić, jak do tego doszło, dlaczego robi to, co robi. Ustal, kogo postać poznała (to będą jej kontakty), czego się nauczyła, gdzie i jak dużo pracy w to włożyła (umiejętności). Czy bardziej koncentrowała się na swojej psychice czy też na sprawności fizycznej (pomoże to ustalić atrybuty). Nie musisz być bardzo dokładny, szczegóły „wyjdą" podczas gry. Tło twojej postaci nie musi być ustalone w każdym szczególe - jak już wspomniałem, wszystko okaże się podczas gry, więc wybierz tylko najważniejsze informacje, które wolałbyś sam ustalić. Oczywiście skonsultuj wszystko z Mistrzem Gry, bo może się zdarzyć, że nie na wszystko on pozwala, ale z jego pomocą na pewno stworzysz jakąś ciekawą historię.

4. Wybierz cele

Ten punkt jest niestety bardzo często przez graczy i MG pomijany. A przecież interesująca postać ma jakieś cele, do których będzie dążyć. Zwracając uwagę na to, co wymyśliłeś wcześniej, postaraj się wymyślić co najmniej dwa cele: jeden krótko- drugi długoterminowy. Decyzja co do trudności ich osiągnięcia należy tylko i wyłącznie do ciebie. Zazwyczaj jest tak, że cel długoterminowy jest trudniejszy do osiągnięcia niż ten krótkoterminowy. Na przykład postać może sobie postawić za cel krótkoterminowy wykupienie focusa na poziomie 4, a jako długoterminowy - likwidację Damienia Knighta, którego z jakiegoś powodu nie lubi. Często bywa tak, że cele krótkoterminowe są w pewnym sensie częścią długoterminowych planów. Tak jak w podanym przykładzie - zdobycie focusa może ułatwić pozbycie się nie lubianej, ale potężnej osoby.

5. Dopełnij aspektów techniczych postaci

Mając w głowie wszystkie dotychczas ustalone szczegóły, wypełnij kartę postaci. Postaraj się nie przejmować ogólnie pojętą siłą postaci, tylko stwórz ją taką, jaką sobie wymyśliłeś - nie inaczej. Nie dawaj jej umiejętności, których nie powinna posiadać, nawet jeśli da jej to jakąś dodatkową przewagę nad innymi. Na przykład, jeśli twoja postać nigdy nie uczyła się strzelać z pistoletu (jest na przykład normalnym Otaku), może się to stać jednym z jej krótkoterminowych celów, ale nie powinna posiadać tej umiejętności. Nie staraj się też na siłę umieszczać w historii postaci rzeczy, które bardzo byś chciał mieć - jeśli nie pasują, to trudno. Pamiętaj, że nie musisz brać miliona kasy, żeby mieć ciekawą postać. Unikalne umiejętności, wysokie atrybuty lub rasa inna niż te będące już w drużynie dają dużo więcej zabawy - zapewniam.

6. Zrewiduj to, co stworzyłeś

Przebrnij przez wszystko, co dotychczas stworzyłeś i popraw drobne błędy i nieścisłości, które popełniłeś. Teraz też jest dobry moment na przejrzenie historii postaci i sprawdzenie, czy uwzględniłeś w niej niektóre rzeczy z karty postaci, takie jak pochodzenie niektórych umiejętności czy kontaktów. Może zauważysz, że czegoś zapomniałeś - tak jak ja, zawsze zapominam wykupić moim postaciom ubezpieczenie w „Doc Wagon"...

7. Oddaj wszystko Mistrzowi Gry

Oddaj swoją pracę Mistrzowi Gry, bo przecież on i tak musi ją zaakceptować. W czasie gdy będzie przeglądał twoją kartę, wyjaśnij mu cele postaci i wszystkie inne istotne rzeczy - może mu się to przydać podczas gry. ■

Orkonu opisanie

I znowu się odbyło! Po zeszłorocznych kłopotach z dokończeniem (ciągle lało), w tym roku obyło się bez naturalnych niespodzianek. Mowa oczywiście o Orkonie '98, imprezce już od kilku lat zbierającej fanatyków biegania po lasach i ich okolicach w celach wiadomych mniej lub bardziej, ale na pewno nie normalnych. Fanatycy tarczy, miecza, kuszy i innych morderczych gadżetów mogli wreszcie wyżyć się na sobie nawzajem od czasu do czasu rzucając jakieś zaklęcia lub też odprawiając jakiś rytuał. Jednym słowem - konwencja jak najbardziej fantasy.

CoSTa

Tegoroczny Orkon odbył się de facto w dwóch częściach: od 9 do 12 lipca miało miejsce dokończenie głównej gry zeszłorocznej (powódź :( ), a od 13 do 20 mordowano się już w ramach Orkonu '98. W zasadzie odbyło się wszystko, co zaplanowano. A co zaplanowano? Najpierw nieśmiertelna „Gra dla tych co to pierwszy raz", czyli możliwość wyżycia się na misiach, potem LARPy (Monty Python, Robin Hood i LARP w klimacie Aliena), a na koniec oczywiście trzydniówka. Chodzą słuchy, że odbył się też LARP o niewiele mówiącym tytule „Pola ryżowe", jednak na ten temat nic nie wiem, więc się nie wypowiem (no, może poza streszczeniem założeń tegoż: trafiasz jako biedny marines na sam środek pola ryżowego w Wietnamie i jakoś to masz przetrwać). Program wieczorny uzupełniał jeszcze jeden rodzaj LARPa, jak to się mówi - inicjatywa oddolna - szumnie i gromko nazywany Lachkonem (skrót od: Live Action Chleing :)). Opowiem o nim nieco później, jednakże z uwagi na ustawę o wychowaniu w trzeźwości wiele co bardziej pikantnych szczegółów będzie niestety pominiętych.

Miejsce: oto macie pierwszego questa - niech ktoś znajdzie na mapie miejscowość Przewodziszowice! Słodki Chryste na niebie! Tak odległej od cywilizacji dziury już dawno nie widziałem! Każdy kto pamiętał zeszłoroczny i wcześniejsze Orkony wył na potęgę, gdyż najbliższa knajpa znajdowała się w odległości około dwóch kilometrów (w miejscowości Żarki). Gdzież nowemu temu miejscu do boskiego Mirowa (tu właśnie działy się wcześniejsze Orkony) i do nie mniej boskiej knajpy o kryptonimie Sajgon, która od obozu znajdowała się w odległości jakichś 150 metrów! A teraz? Biegać blisko dwa kilometry na piwo? Ale nic to, desperacja ludzka nie zna granic i wypełniliśmy żarkowe knajpy i meliny. Ale co Wam będę opowiadał, oto żywcem przepisany (z informatora) dojazd na miejsce: „... Dojazd PKP do Myszkowa, a stamtąd PKS do Żarek (nie: Żarek Letniska!), albo bezpośredni do Przewodziszowic (notabene to połączenie skasowano, tak że droga odbywała się za pomocą nóg - dop. mój). Z Żarek natomiast należy kierować się na sanktuarium, potem koło klasztoru i prosto drogą do Przewodziszowic. We wsi na rozdrożu należy skręcić w prawo, przejść koło przystanku i iść drogą aż pod las. Po minięciu studni należy iść dalej odnogą tej samej drogi, skręcając w las. Gdy po 10 minutach ujrzycie skałę z resztką strażnicy na szczycie, jesteście prawie na miejscu.". Urocze, nieprawdaż? Ale w końcu właśnie dlatego jesteśmy bohaterami gier fabularnych by właśnie z takimi problemami dawać sobie radę. Poza tym, że wszędzie było daleko, to miejsce było całkiem, całkiem (choć brakowało widoku zamku w Mirowie). Brak wody i inne higieniczne duperele naprawdę przy tym nic nie znaczyły.

Ale może weźmy na warsztat poszczególne gry. Zacząć wypada od gry „Dla tych co to pierwszy raz". Udział w niej wzięły praktycznie wszystkie drużyny, te bardziej doświadczone w charakterze bohaterów NPC. Niżej podpisany brał w niej udział w roli niewiele znaczącego wędrownego mnicha, który bawił się nieźle i co i rusz zmieniał religie oraz drużyny, z którymi podróżował.

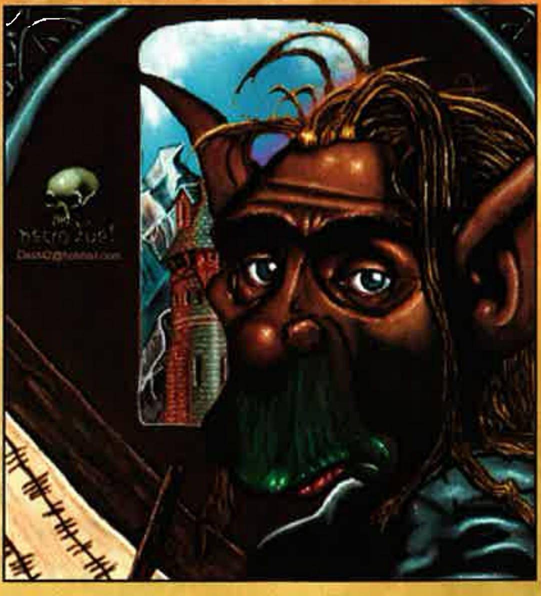
Nieskomplikowana intryga i gra raczej wciągająca, choć dla niektórych może zbyt mało wyzywająca (np. dla mnie, taka już niestety była specyfika roli). Ten dzień traktować było można jako swego rodzaju rozgrzewkę przed dniami następnymi i... Tak! Przed Alienem, który dział się tego samego dnia w nocy! Tak jest, las rozjarzył się w środku nocy błyskami latarek i okrzykami nagonki na alienów lub na marines, zależy kto akurat kogo mordował. Klimat tego LARPa był urzekający! Swoboda mordowania bardzo przypadła ludziom do gustu, a że działo się to wszystko pod osłoną nocy...

Dnia następnego odbył się LARP Robin Hood. O nim można powiedzieć tyle że się odbył i wyszedł w miarę solidnie. Niestety, nie do końca udał się (skądinąd znakomity) pomysł zorganizowania ogólnej zabawy na zamku jednego z baronów. Owszem, ludzie zebrali się, odbyły się nawet tańce, ale jakoś tak wszystko rozłaziło się po kościach. Wina leży częściowo po stronie ludzi ale i znakomitych podpłomyków, które na tym zamku serwowano (tu wielka rola zbuntowanego kucharza, który ma już robienia owych serdecznie dosyć). Rozproszenie ze strony jadła było zbyt silne by skupić się na czymś innym. Gra zakończyła się oczywiście ogólną naparzaniną. A co do naparzaniny: okazało się, że zeszłoroczny pomysł prowadzenia walk na atrapy mieczy okazał się absolutną rewelacją. Ludzie zasmakowali w okładaniu się nawzajem plastykowymi rurkami owiniętymi gąbką (wszystko w celu zachowania bezpieczeństwa

oczywiście) tak bardzo, że gra bez takich atrap wydaje mi się dziś już nie do pomyślenia.

Dzień kolejny minął pod znakiem groteski w stylu grupy Monty Python. Intryga była zakręcona okrutnie i jeżeli istniał jakiś cel tej gry, to był on bardzo głęboko ukryty. Wszystko zaginęło pod nawałem zdrowej głupoty graczy, którzy, co tu dużo mówić, potrafili wzbić się na wyżyny absurdu. Przykładem niech będą chłopcy z Powstańczej Armii Żydowskiej - Odział Samobójczy, którzy walczyli o wolność i demokrację dzielnie, aczkolwiek niekonwencjonalnie: na chwilę przed potyczką popełniali zbiorowe samobójstwo i jeszcze pytali czy ładnie wyszło. Znakomicie swą rolę spełnił krążący po okolicy Komentator, który na bieżąco komentował dziejące się wydarzenia. Równie dobrze wyglądał Man, czyli skrzyżowanie Bogusia L. z Arnoldem S. i Sylwestrem S. (tekst sztandarowy: „Laluniu! Chodź, pokażę ci swój miecz!"). No i niezapomniani boys - trubadurzy! Ich przebój „Dziewczyna łosia" na pewno podbije serca kobiet na całym świecie („Grzęzną mi kopyta w glebie, jak ja potrzebuję ciebie..."), a przed chłopakami z bendu widzę szeroką drogę chwały i sławy (zwłaszcza gdy zastosują tę wystrzałową choreografię). Oj, działo się, powiadam Wam!

Program wszystkich dni uzupełniał rozgrywany od późnych godzin wieczornych do wczesnych godzin rannych tak zwany Lachkon. Jak już wspomniałem była to inicjatywa oddolna będąca swoistą reakcją na pewne braki w organizacji (do knajp daleko!), wymuszające wymyślenie jakiegoś sposobu na zajęcie się sobą w późnych godzinach wieczornych. Założenia Live Action Chleing są tak proste, cele są tak wyraźne a spełnienie warunków wygranej na tyle nieskomplikowane, że ten rodzaj rozgrywki może stać się ogólnie uznawanym sposobem spędzania wolnego czasu na wszelkiej maści konwentach. Rozgrywka ta posiada też niezwykle ważne walory integracyjne, wzajemnie poznawcze, pozwala na łatwiejsze nawiązywanie znajomości międzyludzkich, tworzy nierozerwalnie więzy przyjaźni i zrozumienia oraz tolerancji. Jednym słowem polecam tę rozrywkę organizatorom wszelkich konwentów i zlotów. Proszę, od razu widać, jak kreatywna jest wyobraźnia bohaterów gier fabularnych!



Zwieńczeniem całości była oczywiście trzydniówka, czyli gra przez trzy dni non stop, inaczej nazywana główną. Niestety, zaczęła się dosyć późno (pierwszego dnia potrwała jakieś trzy godziny i szczerze mówiąc nie wiem po co w ogóle się odbyła), a to z „winy" konkursów na najlepszego maga, kapłana, wojownika i barda (trwały po prostu długo). Muszę przyznać, że pomysły niektórych magów były zaskakujące a rytuały niektórych kapłanów potrafiły mocno zająć wyobraźnię. Ta część konkursu była znacznie lepsza od zeszłorocznej. Ludzie naprawdę dawali z siebie wszystko i potrafili zająć publikę. Konkurs na najlepszego woja nie był zły, ale charakter broni (te plastikowe rurki) niestety nie wymusza na wojakach szermierki z prawdziwego zdarzenia. No ale po konkursach przyszedł czas na grę. Intryga była skomplikowana na tyle, że trzeba było „popychać" nieco scenariusz, by drużyny nie biegały w kółko nie wiedząc co dalej począć. Jak zwykle good guys mieli skopać cztery litery bad guys i, o hosanna, miło mi poinformować, że nie do końca się to udało! Nareszcie gra główna nie skończyła się ogólnym mordowaniem w jednej wielkiej bitwie głównej! Nareszcie gra główna nie skończyła się eksterminacją tych „złych" przez tych „dobrych"! Szczerze mówiąc nie skończyła się w ogóle jakimś konkretnym rozwiązaniem. Nie udało się bowiem zniszczyć głównego „złego" (tu brawurowa rola niżej podpisanego :)), a główny zły zaczął gromadzić coraz bardziej znaczące siły na wojnę z tymi dobrymi. Jednym słowem pat. Ale tylko pat scenariuszowy, gdyż jeśli chodzi o questy, to drużyny wywiązywały się z ich wypełniania należycie. Nie było jakiejś jednej, szczególnie się wyróżniającej drużyny (dlatego nie przyznano pierwszego miejsca żadnej z nich), ale przyznano w zamian sporo wyróżnień za grę. Jest to pocieszające gdyż widać stąd iż drużyny sporo wysiłku włożyły w dobre odgrywanie swoich postaci, a przecież o takie „zanurzenie" się w świat gry i oderwanie się od przaśnej rzeczywistości - o to właśnie przede wszystkim chodzi.

Koniec gry głównej oznaczał również koniec Orkonu. Należy tegoroczną imprezę uznać chyba za udaną. Owszem, było kilka wpadek organizacyjnych (brak wody i kiepskie warunki sanitarne, no i brak knajpy w okolicy!), ale dało się je zniwelować pomysłowością i wytrwałością. Nowe umiejscowienie imprezy z jednej strony mocno wkurzało (brak zamków z Mirowa i Bobolic oraz mało urozmaicony teren gry), z drugiej jednak stanowiło sporą nowość właśnie jeśli chodzi o teren (okolice Mirowa każdy orkonowiec znał już zbyt dobrze). Ktoś widocznie dobrze życzył imprezie, bo na pogodę narzekać nawet nie było można - idealna do grania; zeszłoroczne deszcze na szczęście się nie powtórzyły. A więc czy było warto przyjechać? Było! ■

Pomocna dłoń

Masz problem, z którym nie możesz sobie poradzić? Napisz, a może ktoś Ci pomoże. Chcesz coś kupić/sprzedać/zamienić? No to już, wystarczy wysłać kartkę pocztową! Znasz odpowiedź na jakiś problem dręczący innego czytelnika CDA? Nie bądź drań, pomóż bliźniemu! Napisz (na czym chcesz), wyślij maila... albo co. Dziś Ty pomożesz komuś, jutro ktoś pomoże Tobie...

###Mam problem

•Czy programy (gry, tapety, ikonki) pod W'95 i stworzone pod nim, odpalę w przyszłości spod W'98? Krzysiek B.

Why not? Pewnie kompatybilność obu systemów nie będzie dokładnie 100% (cudów nie ma) ale na pewno wystarczająco duża, by się tym nie przejmować

•Polanie. Jak włączyć muzykę, dźwięk itp. Klikam na głośniki w opcjach - i nic. Zapłakany Lukas.

•LBA 1. Utknąłem na Pustyni Białych Liści w jaskini. Proszę o dokładny opis od wejścia do jaskini, aż do wyjścia na powierzchnię. Karol Lech, Kielce.

•Neverhood. Nie wiem jak otworzyć drzwi przy fontannie. Mam szklankę i potrafię napluć na piszczałki na dole. Paweł z Sierpca.

Ogólnie: trzeba tak napluć wody do piszczałek, by te odegrały pewną melodię. Solucja do tej gry była w jednym z numerów CDA...

•Gdy włączam komputer pojawia mi się napis: "primary master hard disk fail". Ale po ponownym włączeniu komputera wszystko jest OK... Rafał Pawlukiewicz.

•Spycraft. Byłem już w Londynie, następnie poszedłem do Birdsonga. Po rozmowie gdzieś wyjechał. Wiem, że muszę go namierzyć na podst. jego ostatniej rozmowy telefonicznej i pomóc ma mi w tym program "sound analysis" ale nie wiem skąd go wziąć (jak i rozmowy telefonicznej Birdsonga). Zrozpaczony Konrad.

•Warcraft 2, Tides of Darkness. Nie wiem jak przejść 8-my level (Tyr's Hand). Pomóżcie! Karol Orzeł, Bochnia.

•Quake. Zebrałem ponad 140 leveli do Quake, z których większość do niczego się nie nadaje - brak przeciwników. Dlaczego większość leveli z Waszych CD jest puste (bez potworów). Grzegorz Ch. Kielce.

Wynika to stąd, że większość z nich przeznaczona jest do deathmatchów. Praktycznie przy każdym levelu jest specjalna notka, w które autor informuje czy dany level przeznaczony jest dla single graczy, cooperative, deathmatchu. Wystarczy wybrać sobie takie, gdzie pisze, że są dla pojedynczych graczy a "deathmatch - no".

###Sprzedam

•Książkę "O czym zapomniał Microsoft w DOSie" (z dyskietką) - 11 zł. "100 gier na 3 komputery" - 10 zł. PCS 1/94, 3,6/95, 1,3-11/96, 1-9/97 (z dyskietkami) - 5 zł/szt lub hurtem za 100 zł. Dyskietki 5,25 za 0,6zł/szt lub w hurcie za 41 zł. Tomasz Tofel, Dambonia 117/10, 45-861 Opole. Tel. 077 747-387.

•3Dfx Cyber5000 InnoVision - 350 zł. HDD 1,27Gb Seagate - 350 zł. Robert Gruszka, Wallisa 2/3, 41-605 Świętochłowice.

•Kartę muzyczną z wavetable, gwarancja - 110 zł. HDD 1,3 Gb - 380 zł. Gry: GTA i Carmageddon - cena do uzgodnienia. 10 płyt shareware - 50 zł za całość. Kamil, tel. 0602 803 117.

•Kartę graficzną S3Trio32 1 Mb za 65 zł. Grzegorz Kramarczyk, ul. Os. Słoneczne 9/12, 11-010 Barczewo, tel. 089 5148289.

•Grę Soltys na 3 dyskietkach + instrukcja - 20 zł. Rally Championship (na dyskietkach) - 25 zł. CDA 11-19/97 (z CD) za 60 zł. Chip 3,4/98 + CD - 14 zł (pisma także na sztuki). Paweł Pasymowski, Krasickiego 11/15, 10-865 Olsztyn, tel. 089 541-41-72.

•P-200 MMX, Monitor 15" CTX, CDx24, SVGA Trident 9750 3Dimage 2/4 DIM 32x1, HDD 2,5 GB, płyta VIA VXPro + 512C, modem 33600 Zoltrix + Voice + mikrofon, SB Pro + wavetable, FDD, klawiatura, mysz, głośniki 50W, obudowa minitower; gry: GTA, Unreal, Starcraft, Dark Colony. Windows'95 + licencja + wiele programów. Gwarancja 19 miesięcy, stan idealny. Cena 3000 zł. Tel. 0603 165257.

•Grę MDK za 80 zł. Marek Smoliński, tel. 022 827-02-94.

•Gry: Starcraft, World Cup'98 - 40 zł/szt. Program: Komputerowy słownik języka polskiego PWN - 40 zł. Doliczam koszta przesyłki. Andrzej Subocz, Jeleniogórska 22/9, 59-860 Gryfów Śl. Tel. 075 781-25-83.

•Gry: 688 Attack Sub, Chuck Yeager's Air Combat oraz Warhammer (na CD) po 30 zł/szt. lub wymienię na inne, najchętniej strategie. Filip Madaliński, Mieszka I 18/27, 63-300 Pleszew. Tel. 062 7423912.

•17 gier na PC (na CD) za około 700 zł - cena do ustalenia. Do tego 5 CD z shareware - gratis. Dawid Szewc, Promienna 16/27, 33-100 Tarnów, tel. 014 26-92-50 (wieczorem).

•Gry: GTA, TR2, Quake2, TOCA, Flight Unlimited 2, Carmageddon, i inne. Ceny do uzgodnienia (doliczam 5 zł na przesyłkę). Tel. 0-602-803-117.

•Płytę główną 486DX40 z 256 Kb cache + 16 Mb Ram (250 zł). Kartę grafiki Cirrus Logic 5429 (50 zł). Pamięci SIMM 30 pin 1x8Mb (50 zł). Ewentualnie wymienię wszystko na HDD 1,5-3 Gb. Sławomir Lorenc, Stokłosy 1/25, 02-787 Warszawa, tel. 641-82-62.

•Grę Orion Burger - 25 zł. Artur Mathes, Biała 40, 87-100 Toruń, tel. 056 654-82-67.

•Cartridge do Pegasusa, w cenie 10-30 zł/szt. CD z GK 4/97 i 4/98 po 3 zł/szt. Różne gazety komputerowe z lat 95-98 po 1 zł/szt. 3 CD z niemieckiego PC Action (dema gier i nie tylko) z 2/97, 4,5/97 - 3 zł/szt. CDki z PC Games (dema gier i programów) - 3 zł/szt - doliczam koszta przesyłki. Ola Gintowt, Towarowa 14/77, 15-007 Białystok.

•Karta grafiki S3Trio 64 1 Mb, 16 Mb Ram (2x8 Mb, SIMM 72 pin), obudowa COMPACT Optimusa - 265 zł (można też nabywać te elementy osobno, cena do uzgodnienia). Arkadiusz Danielewski, ul Aleja Pokoju 8/62, 98-200 Sieradz, tel. 043 827-14-38.

•Gry: Quake 2 - 80 zł, Tomb Raider 2 i Blood - 70 zł/szt, Realms of the Haunting - 60 zł. Łukasz Kotarba, B. Śmiałego 20A, 39-400 Tarnobrzeg, tel. 015 822-81-92.

•Amiga 600 z HDD Quantum, mysz, joy, dyskietki - 350 zł + CDx4 Sony (wtedy za 450 zł). Eryk Goławski, Kiernickich 6/23, 21-400 Łuków, tel. 025 7988056.

•24 Mb Ram (SIMMy - 2x8 Mb + 2x4 Mb) za 130 zł. Grzegorz Kramarczyk, Os. Słoneczne 9/12, 11-010 Barczewo, tel. 089 5148289.

•Gry: Dungeon Keeper, Diablo, Wersal, Steel Panthers 2, Age of Rifles, Comanche 3 - po 80 zł/szt. Sprzedam też CDx8 i trzy CB radia. Tomasz Sikora, Grunwaldzka 215/15, 32-510 Jaworzno. Tel. 035 61-65-932.

•Local-Bus'ową płytę główną 486DX2 firmy OPTI z procesorem AMD 80Mhz, 8Mb RAM, z wentylatorem i kontrolerem, a także 1Mb kartę grafiki Cirrus Logic. Cena do uzgodnienia. Krzysztof Tchórzewski, Grottgera 2/1 m.3, 15-225 Białystok. E-mail: krzysiot@friko6.onet.pl

•Joypad Power Pad - 59 zł. PC Gamer PL 7-8/97, 1 i 6/98 po 2,50 zł. CD z Chipa 10/97 - 4 zł. Reset CD lipiec'97 (nie otwarty) - 4 zł. Mariusz Gerus, Spokojna 36, 56-400 Oleśnica. E-mail: jess@friko6.onet.pl

•PC AMD K5-PR90, płyta główna 75-200 Mhz, 16 mb Ram, S3Trio65V+, trump Audio Wave 32 (kompatybilna z SB16), HDD 1 Gb, drive 1,4 Mb 3,5", Cdx8 Hitachi, monitor 15" Daewoo + głośniki, drukarka Canon BJC-240 + software (lista na życzenie), w tym pełne wersje gier. Za 4000 zł. Krzysiek Malinowski, Gromady Grudziąż 21/4, 30-657 Kraków. Tel. 012 425-50-08.

•C-64 + magnetofon + 2 joye + software + zasilacz i okablowanie + cartridge - 100 zł. Łukasz Jankowski, oś. Zwycięstwa 12/24, 61-646 Poznań.

•Gry na PC na CD: Fade to black za 20 zł, Inca 15 zł i Hand of Fate 15zł, wszystkie oryginalne z pudełkiem i instrukcją. Lub razem za 40 zł. Oraz Szkolny Atlas Polski na dwóch dyskietkach za 20 zł. Wszystko razem za 55zł. Ceny można negocjować. Ewentualnie wszystko wymienię na grę Need for Speed I.Paweł Gburzyński, ul. Karola Szwanke10/40 06-400 Ciechanów. Tel. 672-11-80 (kierunkowy 023) e-mail:gburcio@friko4.onet.pl.

###Zamienię

•Grę Jack Orlando (2CD) na FIFA'98. Grzegorz Róg, Przedm. Bukowskie 4, 23-420 Tarnogród, tel. 084 6897158.

•Program "Jak to działa" na Ace Ventura PL lub Jack Orlando PL. Marcin Grochowiec, Wolności 27, 33-230 Szczucin, tel. 014 43-64-94.

###Kupię

•Dokładną, pełną solucję do Quake 2. Ola Gintowt, Towarowa 14/77, 15-007 Białystok.

•Programy edukacyjne (encyklopedie, programy do nauki angielskiego i niemieckiego) po okazyjnych cenach. Adam Słupski, Waryńskiego 20, 86-300 Grudziądz.

•Gry: NFS 1 lub NFS SE. Jarosław Bednarski, Tczewska 4/1, 82-500 Kwidzyń. Tel. 055 279-20-09.

•FIFA'98, Road to World Cup w cenie do 110 zł. Tomasz Brzyszko, Rudka 23, 22-300 Krasnystaw, tel. 082 576-98-32.

•Pilnie kupię grę Conquest of the New World. Paweł Kojkoł, Górnicza 12A/7, 81-572 Gdynia.

•CDA 1/96 z CD za 9 zł. SS 01-05 (2 zł/szt), 10-15 (2,5 zł/szt), 29-31 (3 zł/szt). ŚGK 1/94 - 2,5 zł, 11-12/94 - 2,7 zł/szt, 1/97 - 3,5 zł. Gambler 11/95, 1,2/96 - 2 zł/szt. Gry Komputerowe 1 numer (12/93) i 1-2/97. Mariusz Gerus, Spokojna 36, 56-400 Oleśnica. E-mail: jess@friko6.onet.pl

###Nawiążę kontakt

•Z miłą, sympatyczną dziewczyną w wieku 19-2.. lat, lubiącą komputer, gry, programy graficzne, naturę, dobry film i nie tylko... Marek, UPT 70-405 Szczecin 1.

•PC Klub ogłasza zapisy. Konkursy, solucje, tipsy, gazetka. 100% odpowiedzi!!! Justyna Janczewska, oś. Chącińskiego 16/6, 21-400 Łuków.

•Zakładam Klub Miłośników Gier Komputerowych. Zapraszam chętnych! ???, Portowa 7/8, 03-197 Warszawa. Tel. 022 676-92-20.

•Założyliśmy klub miłośników Carmageddon. Zgłoszenia kierować na: dawidz@kki.net.pl.

•Z początkującym swapperem. 100% answer. Karol "MOK" Serwotko, Daleka 1a/15, 15-037 Białystok

•Z osobami lubiącymi gry fabularne i RPG (najchętniej z Mistrzami Gry). Kacper Stefaniak, Szkolna 3a/6, 22-200 Włodawa.

•Koder poszukuje nowych kontaktów (dołącz dysk 3,5" + kilka swoich programów, najlepiej w T.Pascalu 7.0), także z grafikami. Napisz! 100% fast answer. Mateusz Olejarka, Franciszkańska 10, 37-500 Jarosław.

•Z muzykami zajmującymi się muzyką techno. Excell/Future Revision, Stróżowska 24/20, 38-500 Sanok.

###Forum

•"To, że ktoś jest daltonistą, nie oznacza że kolory nie istnieją"- do wszystkich tych co nie wierzą w UFO ;). Paweł Napiórkowski, Pułtusk

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na kartkach pocztowych (listy nie są uwzględniane!) z dopiskiem POMOCNA DŁOŃ. Nad anonsem piszemy DRUKOWANYMI literami nazwę działu.
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryk Kupię/Sprzedam/Zamienię oraz Nawiążę Kontakt podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaki oferujesz to, co chcesz sprzedać lub kupić.
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany pirackiego softu lub też sugerujące taką możliwość.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przeredagowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wynikłe z nich skutki.

LISTY, czyli ACTION REDACTION

Adios pomidory!

Żegnaj lato na rok... łza się w oku kręci. Jak szybko leci ten czas! I znów dni będą (już są, kurczę!) coraz krótsze, deszczowe chmury przysłonią niebo, a szeregi ponuraków z tornistrami, teczkami, plecakami itp. ruszą na swą codzienną katorgę. Jak szybko minęły wakacje (dobrze, że choć bezpowodziowo...). Nic, ino się po...cieszyć lekturą najnowszego wydania Action Redaction!

***Myśl miesiąca:* Nagrodę, w wysokości 5000 zł, prześlemy faksem.**

Ocena, wycena, przecena

Hi! Kilka rzeczy skłoniło mnie do napisania tego listu. Jedną z nich była chęć zaprezentowania mojej twórczości nieco szerszej publice. Z pozostałych należałoby wymienić CeDeki... Przyznajcie się, jak to możliwe, że robicie najlepsze czasopismo zajmujące się tematyką gier komputerowych w Polsce? :).

A teraz do rzeczy:
1. Scena. To jest to! Jesteście jedynym czasopismem, które traktuje to poważnie m.in. przez dział i stuff. Oby Scena nigdy nie zniknęła z CDA.
Jest to główny powód, dla którego kupuję CD-ACTION.

Spoko, scena ma się dobrze!

2. Królestwo Chaosu. Cóż, według mnie niepotrzebnie zajmuje to tylko miejsce w czasopiśmie. Bynajmniej nie dlatego, że nie lubię RPG (wręcz przeciwnie - to miła rozrywka), ale miejsce dla takich artykułów jest w "Magii i Mieczu" czy fanzinach pokroju K6. Jeśli chodzi wam o próby zainteresowania graczy czymś innym niż komputerem... Próbujcie dalej.

Otóż to - nadal będziemy próbować!

3. Brawa za szatę graficzną (klap, klap). Od numeru 1/98 znacznie czytelniejsza. Zarówno liczba screenów, jak i czcionki są odpowiednie. Nawet spis treści ewoluuje w dobrym kierunku :). Okładki są O.K. Tak trzymać! Tylko liczba literówek jest denerwująca.

Walczymy z literówkami, ale nie zawsze z powodzeniem. Lecz "jutro należy do nas!".

4. Kompakty. Pod względem zawartości - najlepsze jakie widziałem (scena, bonus, ilość dem). W numerze 5/98 zmieniliście ich wygląd. Bardzo dobrze - miałem już dość koloru czarnego. Jest tylko jedno małe ale... Na moich srebrno-czerwonych kompaktach widnieje teraz napis CD-ACTI... Można by było to poprawić. Ja chcę ładne kompakty!:) Pudełka - oh yeah! Był to jeden z powodów, dla których zacząłem was kupować.

Te "CD-ACTI" też nie wszystkim w redakcji się podobają, więc całkiem niewykluczone, że szybko coś z tym zrobimy.

5. Konkursy. Są niesamowite! Uwielbiam je! To takie pisemkowe aUdiotEle. Mam też pomysł na nowy konkurs: jak nazywa się czasopismo, które właśnie czytasz? - a) CD-ACTI ; b) CD-ACTION ; c) ACTION-CD. Do wygrania wiele cennych nagród, np. dożywotnia prenumerata CD-ACTION...

Konkursy są po to, by rozdać nagrody, a nie dołować graczy ;-). I zaraz - to nie jest pismo "Ploty i donosy; czyli kto z kim i kiedy i co na to jej/jego mąż/żona"?! To co ja tu robię?! Sorry, pomyliłem redakcję, już spadam!

7. Uwielbiam teksty reklamowe! ;)
8. Uwielbiam reklamy! ;)

Taak? No to postaramy się wkrótce dać Ci więcej powodów do radości ;-).

9. Tak, macie rację! Dawajcie kolejnym sequelom, powtórkom itd. wysokie noty, dzięki temu za kilka lat grać będziemy w Quake'a V, Dune 10000 i Battlezone 4. Z drugiej strony świadczy to o braku wyobraźni twórców gier, chęci robienia pieniędzy łatwo i szybko, oraz o tym, że rynek gier komputerowych coraz bardziej przypomina rynek muzyki pop. Nabywcy mają już coraz mniej do powiedzenia. Liczą się tylko pieniądze. To samo tyczy się wszelkich add-onów i mission packów...

Fedaykin, Bydgoszcz

To, że robienie sequeli jest dużo bardziej "bezpieczne" finansowo nie jest bynajmniej wymysłem autorów gier (popatrz na branżę filmową). A że tu liczą się tylko pieniądze - no, taka jest prawda! Też wolelibyśmy zupełnie nowe gierki niż np. Tomb Raider 24 - ale to nie oznacza, że tylko z tego powodu będziemy im takim grom zaniżać oceny. Bo potem to już z górki - dodatkowo obniżymy angielskim gierkom oceny za ruch lewostronny w Anglii, Niemcom odegramy się za rok 1939, Francuzów pokarmy za jedzenie żab, Amerykanom dostanie się za "Polish jokes", Polakom - z czystej złośliwości...

Pawko-propozycje

Ogólnie jesteście OK, cool i DE BEST!!! Wkurza mnie w Was jak spławiacie niektórych czytelników, np. "od tego jest Kawaii", "od tego jest Action Plus". Do waszej wiadomości: kupuję CDA i będę - nie będę kupował Action Plusa i Kawaii, bo nie starczy mi kasy! Dlatego chcę mieć wszystko w jednym. Kilka propozycji: może by tak płytka z hitami z roku '98? Wydajcie jednostronny tygodnik z tipsami. Jeden numer byłby jedną kartką do skoroszytu, który byście dawali za friko. A może by tak 150 stron i 15 zł? Kończę, bo mi się długopis topi w ręku!

Pawko Jabko z Warszawy

A myślisz, że nas to nie wkurza?! Też chcielibyśmy mieć z 300 stron i zawierać wszystko, co tylko można napisać o komputerach... Ale gdyby się tak stało, to na pewno nie starczyłoby Ci na nas kasy - i wtedy słałbyś listy "rozbijcie Mega-Action na: CD-Action, Action Plus, Kawaii i PCS, bo inaczej Was nie kupię, po co mi 60 stron o mandze w piśmie o grach" itp. Może nie? Pismo "wszystko w jednym" nie jest zresztą najlepszym rozwiązaniem - zawsze sporo osób uważałoby, że za dużo piszemy o "głupotach w rodzaju mangi, a za mało o komputerach" - a drugie tyle miałoby dokładnie odwrotne zdanie. Nigdy wszystkim nie dogodzimy i z tym trzeba się pogodzić... Co do innych propozycji: płytka z hitami'98 mija się z celem. Przecież te wszystkie dema już są/były/będą na naszych CD, więc po co się powielać? Jednostronny tygodnik, skoroszyt - zapomnij, takie są realia. 150 str. i 15 zł - mogę się założyć, że za jakiś czas osiągniemy oba cele - tzn. będziemy mieli 150 stron i będziemy kosztować 15 zł. Nie mogę jednak obiecać, że będzie to w tym samym czasie ;-).

Girl's Corner v1.0

Czytam Was od niedawna (mam dopiero 4 numery), ale już przypadliście mi do gustu. Jesteście extra, jedyni, niepowtarzalni itp. Nie wiem co inni od Was chcą, ale ja uważam, że jesteście idealni. Potępiam wszystkich, którzy narzekają na cenę (w końcu z czegoś trzeba żyć!), pełne wersje i błędy w tekstach (...) Jeżeli coś się komuś nie podoba, to niech zmieni pismo na lepsze (o ile to możliwe). Według mojej ankiety, przeprowadzonej wśród 100 posiadaczy PC-tów, czyta Was 97%. (...) Pozdrawiam całą ekipę, a szczególnie Smugglera.

Dziewczyna z Gliwic

No proszę, coraz więcej listów od dziewczyn - to cieszy! Dzięki za miłe słowa! Przy czym my nie uważamy, że jesteśmy idealni (choć dążymy do tego) i nie mamy nic przeciwko opiniom krytycznym i wytykaniu naszych błędów - pomaga nam to w eliminowaniu usterek. Gdyby wszyscy tylko nas chwalili - to by się szybko zrobiło nudno i w ogóle za słodko... 97% posiadaczy PC czytelnikami CDA... ho-ho, to byłby niezły czad! Uściski i pozdrowienia od Smugglera (Mr Jedi jest zazdrosny...) :).

Girl's Corner v2.0

Że Wasza gazeta jest fantastyczna i że odwalacie kawał dobrej roboty, to już pewnie wiecie, więc nie będę o tym pisać, tylko od razu przejdę do rzeczy:

1. Dlaczego w marcowym CDA piszecie (w Pomocnej Dłoni) "anonse do tego działu wysyłajcie wyłącznie na kartkach pocztowych", a w kwietniowym "na czym chcecie, byleście wysyłali" (...)

Sprawa jest prosta. Druga rzecz tyczy się (p)odpowiedzi czytelników na pytania zawarte w "mam problem". Natomiast anonse na kartkach pocztowych są pożyteczne z dwóch powodów: 1) łatwiej je wyłowić z masy listów; 2) kartka ma małą powierzchnię, więc autor musi się streszczać (ostatnio ktoś przysłał nam w liście anons na dobre dwie kartki zeszytu drobnym maczkiem - gdybyśmy to wydrukowali, to 3/4 PD mielibyśmy z głowy).

2. Jak uruchamiać gry z czystego DOSa?

Musisz "dokopać" się do katalogu z tą grą i poszukać jakiegoś pliku z rozszerzeniem .exe albo .bat (np. Quake.exe, Turok.bat). Należy wpisać tę nazwę i nacisnąć Enter. Ale lepiej robić to np. za pomocą Dos Nawigatora - podświetlamy wybrany plik, naciskamy Enter i po sprawie. Naturalnie tyczy się to tylko gier, które działają w "czystym" DOSie. BTW: to pytanie raczej do Pomocnej Dłoni niż Action Redaction...

3. Czy Mr Jedi mógłby przestać "lewitować w stronę Kawaii" i (...) nieco częściej skrobnąć coś dla CDA?

Jedi mówi, że zasadniczo mógłby, ale jako Naczelny Kawaii ma na głowie tyle obowiązków... I tak mało się nie rozdwoi...

8. Zawiodłam się! Zdjęcie redakcji (...) jest mikroskopijnych rozmiarów, a ponadto nadal nie wiem kto jest kto (...).

Zrobiliśmy to celowo (nawet specjalnie stylizując fotografię na archiwalne zdjęcie) - nic tak nie zaostrza apetytu jak oczekiwanie... i niepewność. Kiedyś zrzucimy maski..., ale nie tak znów szybko, o nie... Zdradzę na razie, że na zdjęciu nie było: Yasia, Yabola, Peter Pana, a Gem.ini'emu widać tylko oczy. Co, za mało informacji? No to Mr Jedi trzyma w rękach figurkę (różową!) UFOka, a Smuggler jest gdzieś po jego lewej stronie. Ponadto: Mac Abra nie ma długich włosów, Allor nie nosi okularów, Inquisitor nie ma wąsów. Teraz możesz zacząć dopasowywać xywki do twarzy...

9. Więcej humoru w recenzjach. (...) Czytając niektóre, mam wrażenie, że czytam prace magisterskie (...).

No cóż, mamy paru studentów na stanie, więc może chłopaki trenują pisanie swoich "dysertacji"? A serio - staramy się wsączać nieco humoru w nasze teksty, ale nic na siłę. Wyobraź sobie, że ktoś mówi do Ciebie - "no, powiedz szybko coś śmiesznego na temat "bitwa pod Grunwaldem", ale już!". I co będzie efektem...?

10. Proszę, nie piszcie w recenzjach tekstów typu "teoretycznie jest to strzelanina w typie Mageslayer czy Take no Prisoners". Mam komputer od jakiś 5 numerów CDA ;))) i te tytuły naprawdę nic mi nie mówią. (...) Proszę o więcej wyrozumiałości dla początkujących. (...) Mimo wszystko jesteście super.

Lara (bez skojarzeń), Drezdenko

Masz rację - ale... tym jednym zdaniem możemy zastąpić część recenzji gry, co czasem jest konieczne, gdy np. ma się na to stronę, a tekstu jest tyle, że bez problemu starczyłoby na dwie i trzeba się streszczać. Porównując gry, staramy się odwoływać do stosunkowo nowych tytułów - choć (jak widać) nie zawsze to pomaga. Pocieszę Cię, że za parę numerów CDA będziesz już na bieżąco z wszystkimi możliwymi grami i problem sam się rozwiąże. Uszy do góry!

Głos sumienia?

(...) Chciałbym Wam podziękować, że nie dajecie się namówić na wprowadzenie mangi, czy X-files - to psuje całą gazetę (...) Niech mi ktoś jeszcze powie, że chce żeby było więcej tipsów albo żeby powiększyć Action Redaction. Fakt, zdarza się, że inne gazety mają więcej tipsów, ale czy ktoś zna drugą taką gazetę, która ma dodatkowe czasopismo z tipsami i solucjami takimi jak w Action Plus? Albo czy ktoś widział dwie pełne strony odpowiedzi na listy - jeśli tak, to połowa z tego to bezsensowne rysuneczki. No, kończę, bo idę tworzyć mapy do Starcrafta na kartce.

Twix

Hmmm, trochę Cię zawiedliśmy - poszerzyliśmy Action Redaction. Wybacz... ;))

Dociekliwy

*(...) No, coś mi tu nie pasuje. Zapewniacie, że nie będzie u Was mangi, X-files itp. A tu co? W "scenie" widziałem jakieś mango-podobne picturki, w "użytkach" -X-files; był nawet jakiś tekst o tym filmie, jakieś ikony, zdjęcia... Czyżbyście zmienili zdanie i (...) ulegliście komercjalizacji? (...) Thx za art o Star Wars. Po jego przeczytaniu najpierw potwornie się wq***, że jakiś palant mi szarga świętości..., ale potem zacząłem analizować zawarte w tekście argumenty. I aż mi się zimno z wrażenia zrobiło, bo... jest tam wiele racji. Kurczę, kto by pomyślał, że moja ukochana Rebelia to jakieś "płatne pachołki". Buuu, straciłem złudzenia, idę się zaciągnąć do szturmowców. (...) W ogóle pomysł na dział "na luzie" jest OK. Może tak przedłużyć jego żywot także na czas powakacyjny? (...)*

Dociekliwy z Zielonej Góry

Nie, dlaczego? Wszystko jest dalej tak jak było. Zapewnialiśmy, że nie mamy zamiaru wprowadzać na łamy kącików tematycznych poświęconych tym zagadnieniom. Ale to nie znaczy, że zamierzamy cenzurować wszystko, co ma związek z mangą i X-files. To przecież byłby idiotyzm. Jeśli pojawią się jakieś ciekawe artykuły, gry (no właśnie - Fox zrobił grę opartą na tematyce X-files; czy mieliśmy jej nie opisywać?), to łamy CDA są dla nich szeroko otwarte. Star Wars - tak, ten artykuł wzbudził żywe emocje u czytelników CDA... Co do "na luzie" - trudno nam, w chwili, gdy piszę te słowa coś powiedzieć. Ale być może od czasu do czasu w "powakacyjnych" CDA będą się pojawiały takie teksty...

Fajnie i niefajnie

(...) Dzięki za Timeshock. Super giera!!! Szkoda tylko, że przez to wypadł 1 CD na demka. Czy nie moglibyście dawać ich więcej na pierwszym CD? (...)

Gryzzli, Tczew

Echhhh. Jakby tak podsumować Wasze żądania odnośnie CD, to wyszłoby coś takiego:
a) jak najwięcej możliwie nowych gier na CD
b) jednocześnie tyle samo demek co kiedyś
c) dodatkowo jak najwięcej bajerków, użytków, programów, ścieżek audio, avików itp. na CD
d) żeby była "pełnokompaktowa" wersja nowej gry, ale tak zrobiona, by zajmowała nie więcej niż 50 Mb na CD. ;)
e) ...i żeby na każdym CD było parę tak spakowanych gier
A niestety sprawa wygląda tak, że: im nowsza giera, tym więcej miejsca zajmuje na CD. Zatem nie może ich być dużo. A skoro jeden CD zajmuje giera - to demek musi być mniej, bo ten pozostały CD nie jest z gumy. Im więcej demek, tym mniej miejsca na inne bajery (lub na odwrót). Jeśli ktoś umie znaleźć sensowne wyjście z tej sytuacji (pomijając genialne rady typu: "dodajcie 3-ci CD i nie podwyższajcie/obniżcie cenę", niech się do nas pilnie zgłosi. Zatrudnimy go od ręki, za dowolnej wysokości pensję - w końcu geniusze nie co dzień się trafiają). Wszelako, aby pogodzić wszystkich, obiecujemy, że od czasu do czas damy jakieś starsze (pełne) gierki, które nie zajmą całego CD-ka i dzięki temu będzie dużo miejsca na inne rzeczy. Zadowoleni? Aha! Obiecaliśmy kiedyś: "będzie cały CD przeznaczony na gry w pełnych wersjach, bez jednego choćby dema". Wytykaliście nam, że nie dotrzymaliśmy słowa. A co powiecie teraz? Ponadto na sierpniowych CD-kach demek było od groma, czyż nie?

Kłamstwa i CDki

Uważam, że jesteście świetnym pismem komputerowym. Najlepszym na polskim rynku między innymi dlatego, że za cenę 13 zł 99 groszy dostaję 2CD z najnowszymi grami i oczywiście świetnym "Bonus-em". Szata graficzna pisma 9/10.Teksty też są świetne (...) Mam do was parę pytań:

1. Kiedyś miałem 486 DX4 z 8 MB RAMu. Czytając recenzję w waszym piśmie, dowiadywałem się iż minimalne (!) wymagania na jakąś grę to np. P-90 8MB RAM. Mimo że miałem gorszy sprzęt, gra działała i to poprawnie. Dlaczego piszecie takie rzeczy (kłamstwa). Jak widać, nie były to: "minimalne wymagania"!

Opieramy się na informacjach producentów. "Minimalne wymagania" to zapewne (w/g nich) takie, na których daje się w daną grę sensownie grać i działa ona szybciej niż 1,5 klatki na sekundę. Przecież jakby się uprzeć, to można np. grać w Quake na powiedzmy 486/33 w np. 400x300 - tylko co to za granie?

2. Dlaczego wygląd CD-ROMa (zewnętrzny) za każdym razem jest inny. Pewnie zwalniacie zbyt często ludzi odpowiedzialnych za jego wygląd. Gusta są różne.

Adam Rangotis, Warszawa

Że cooo? Do tej pory nasze CD były czarne, teraz są srebrno-czerwone. Ot i wszystkie zmiany. No, chyba że chodzi Ci o napisy (tytuły) demek, czy może ich okładkę?

Plusy i minusy

Na początku chciałbym powiedzieć, że czytam CD ACTION od numeru 1/96 i ciągle widać postępy w rozwoju tego pisma. Moim zdaniem jest to jedno z najlepszych czasopism komputerowych w Polsce (jeśli nie najlepsze). Pismo jak pismo, ma swoje plusy, ma i minusy. Teraz przejdę do jego oceny.

PLUSY: 1. Szata graficzna jest COOL!!! 2. Dobry papier, OK!!! 3. Konkursy są rewelacyjne!, a nagrody... coraz bardziej atrakcyjne!!! 4. Scena jest EXTRA! 5. Cena jest przerażająco... NISKA!!!

MINUSY: 1. Jest coraz mniej programów użytkowych. 2. Niewiele jest pełnych wersji gier i programów. 3. Jest zbyt mało tipsów do gier. 4. Królestwo Chaosu jest do d... 5. Pomocna Dłoń powinna być większa (dwie strony to minimum). OCENA OGÓLNA CDA: 8/10 (do 10/10 brakuje Wam bardzo niewiele!).

Ps. Emilio, pobiłem twój rekord w grze International Rally Championship. Na trasie Wauchope mój czas wynosi 3:21:27. I nawet się nie spier... (sorry! Miało być "spociłem"). Emilio to mój najlepszy kumpel, ma się rozumieć. Kończę, bo mi się siostra zaczyna w piekarniku zarumieniać.

CATNIP Bielsk Podlaski

Plusów skromnie nie skomentujemy. Natomiast co do minusów...
Ad 1. No cóż - coś za coś, chcecie dużo demek gier, dużo bajerków itp. ... Gdzieś (i jakimś kosztem) trzeba to mieścić... Choć mimo wszystko zawsze tych użytków trochę jednak jest. I to często w pełnych wersjach na CD.
Ad 2. Baaa... Wam zawsze jest ich za mało (co nas wcale nie dziwi). Ale znajdź inne pismo o podobnym profilu tematycznym co CDA, które daje ich więcej i za podobną cenę... albo porównaj to, co oferują konkurencyjne pisma z naszą ofertą. I co?
Ad 3. AAARGH! Dajcie mi siekierę, to się powieszę!
Ad 4. KCH jest do... czytania. Dla tych, których to interesuje...
Ad 5. To co - mamy sami wymyślać fikcyjne anonse typu: "oddam za darmo P-266 II z 64 Mb Ram"? Akurat objętość tego działu zależy TYLKO od Was...

I jeszcze coś - masz nieśmiałą siostrę, że się tak rumieni? Ciekawi nas też, jak porozumiewasz się ze swoim najlepszym kumplem, gdy nie ma w kiosku nowego CDA? ;-)

Grunt to koledzy!

Na początku mojego listu chciałbym zaznaczyć, że kupuję Was od roku. A teraz do rzeczy:

1. Powiedzcie coś więcej o Ugly Joe

Prawdę powiedziawszy, gdyby pominąć liczne słowa niecenzuralne, które same cisną się na usta, to o tym osobniku nie da się dużo powiedzieć. Chleje nałogowo pepsi, kolekcjonuje komiksy z kotem Garfieldem, lubi Star Wars, opowiada stare dowcipy i skutecznie dezorganizuje nam pracę. A xywka dokładnie oddaje jego wygląd.

5. Zamieście na płytce filmik oprowadzający po Waszej redakcji.

Hm, propozycja całkiem sympatyczna. Postaramy się (może pod choinkę) coś takiego zmajstrować.

6. Kiedy Wasze pismo znowu podrożeje? Prawdę mówiąc, nie mogę się doczekać.

No i wykrakałeś

I jeszcze coś:
- Nie mam komputera (bo od czego koledzy).
- Nienawidzę mordobić (bo do czego są koledzy i siostra).
- Nie lubię wydawać forsy na gierki (bo od czego są koledzy).

I kończę, bo kolega robi coś z moją dziewczyną w łazience.

ZoZo z Marsa

Daj se luz, włącz komputer kumpla, wejdź w DOS, wpisz "format c:" i powiedz mu co robisz. Założę się o 1000 zł, że to wywoła natychmiastowy efekt. A jak nie - naciśnij Enter. Zobaczymy, kto będzie bardziej stratny.

Jeszcze raz Haker

Dzięki za wydrukowanie moich listów, zawsze o tym marzyłem (...).
6. Pod jaki adres mam wysyłać anonse do Pomocnej Dłoni?
7. Ile dostajecie listów miesięcznie? (...)

Haker Michał, Czechowice-Dziedzice

Ha, a tak narzekałeś, że nie czytamy wszystkich listów i w ogóle jesteśmy dranie... Cierpliwość popłaca! Dziś, jak widzisz, poharataliśmy Twój list niesamowicie, ale tak to bywa. Anonse do PD wysyłaj na ten sam adres co listy, jeno na kartkach pocztowych, i z dopiskiem Pomocna Dłoń. Listów do nas zasadniczo nie liczymy - ale tak na oko to jakieś 2-3 kg co miesiąc, czyli dużo. Nie wspominając o e-mailach...

Porady przedmałżeńskie

Jestem Waszym stałym czytelnikiem (...) Numer 5 (maj) to katastrofa. Screeny są zamazane i niewyraźne, a tekst rozmyty (...) Mam 22 lata (...) czas wolny spędzam z moją narzeczoną przed komputerem. Mam pytanie: jak się Wam udało przekonać żony do gier komputerowych? Moja luba ich nie cierpi (wyjątek to pasjans w Windows i flippery), uważa że to strata czasu i pieniędzy. Doszło do tego, że wszystkie zakupy gier lub części muszę przed nią ukrywać, lub zaniżać ich cenę. Gdyby wiedziała co to jest 3Dfx i ile za niego dałem - chyba by mnie rzuciła (...).

Artur Węsierski, Marki

Niestety, drukarnia znów dała... no, nieważne co, i część (na szczęście nieduża) nakładu CDA 05/98 wygląda raczej nieszczególnie. Niestety, nie mogliśmy nic na to poradzić, mimo że nasz człowiek dosłownie stał nad głowami panów drukarzy i pilnował jakości wydruku. Ale wystarczyło, by na chwilę odszedł od maszyny... i stało się. Grrr. Tak nas to wkurzyło, że natychmiast zmieniliśmy miejsce, w którym drukujemy pismo (bo już nie pierwszy raz wycięli nam takie zagranie) i od numeru lipcowego widać istotną poprawę (nie licząc Jerzego Poprawy, którego też widać, i to nie od lipca). A co do porady... Sprawa jest bardzo delikatna. Są na to metody, ale niestety np. moja (Smugglera) żona również czyta CDA, więc sam rozumiesz - nie mogę się demaskować. Zresztą - no, ja naturalnie nie mam się z czym ukrywać, ehm, prawda, to tylko takie teoretyczne rozważania, najdroższa... Ale znam ten ból doskonale! Powiem tyle: cierpliwość czyni cuda, a argumenty typu "lepiej żebym siedział w domu przy komputerze niż w knajpie z kumplami" czy "lepiej żebym kupił 3Dfx, czy wydał na fajki/browary?" itp. często dają pożądany skutek. I tak masz dziewczynę w porządku, bo w końcu lubi jakieś gry. Jakieś 80% girlsek jest po prostu całkowicie odporna na ich urok. Żebyś wiedział, ile ja się musiałem namęczyć, by wytłumaczyć mej pani, że są lepsze gry niż Tetris w Dos Navigatorze ;-) (nabija z reguły 35-38.000 pkt. - spróbujcie być lepsi!). Przypomnę też wspomnianą kiedyś przeze mnie indiańską maksymę: gdy nie możesz pokonać wroga, to go polub (ew. przyłącz się do niego). Jeśli Twa narzeczona zrozumie, że komputer jest częścią Twego życia, to powinna to zaakceptować... Wszystkiego najlepszego na nowej drodze życia!

Kolejne sugestie

Waszą gazetę zacząłem zbierać oraz czytać od czerwcowego numeru zeszłego roku, a dlatego, że w kioskach po prostu nie było nic lepszego (i nadal nie ma). Uważam, że jesteście dobrą gazetą, ale nadal macie trochę zgrzytów, więc mam w związku z tym trochę pytań i propozycji: (...)

2. Dlaczego wasze CD-ki od jakiegoś czasu nie odpalają się autostartem? Konkretnie od nowego roku, najpierw jeden z krążków, a potem już dwa - trzeba je odpalać ręcznie (tylko nie piszcie mi, że coś nie tak z moim PC-tem, bo na innych maszynach jest to samo).

Naszym zdaniem autostart bywa niekiedy irytujący, a te dodatkowe jedno-dwa kliknięcia myszą nie są chyba aż tak męczące?

3. Moglibyście zaznaczać na krążku, przy krótkim opisie w menu, które demo startuje z CD-ka lub które wymaga 3DFX-a (kiedyś robiliście to na krążku, ale z czasem to zanikło, wiem, że podajecie info w gazecie, ale komu się chce ślęczeć przed monitorem z gazetą w ręku?).

Wprawdzie uważamy, że info w "zawartości Cover CD" wystarczy..., no ale skoro tak, to postaramy się to dorzucić do informacji przy danym demku na CD.

4. Zróbcie coś z Kalejdoskopem, wróćcie do poprzedniej formy, tzn. dajcie go w jedno miejsce, a nie małe głupie czarne paski na kilku stronach. Człowiek, czytając dostaje oczopląsu, kończy czytać artykuł, wraca do kalejdoskopu i traci wątek poprzedniego artykułu.

Zmiana formuły Kalejdoskopu wynikła z chęci wygospodarowania jak największej ilości miejsca na stronach CDA. Przecież można najpierw poczytać sobie arty o gierkach, a dopiero potem wrócić do tych pasków i czytać je jak leci, nie?

5. Opisy programów oraz gier są super, ale gdy podajecie info pod artykułem, to moglibyście zamieścić tam, ile zajmuje dany program miejsca na twardzielu.

To często zależy przecież od wyboru wersji instalacyjnej - może być 20 Mb, a może i 200. I którą wersję podać? No ale dobra, coś na ten temat pokombinujemy.

6. Gdy podawaliście, że szata graficzna krążka CDA ma się zmienić, to myślałem, że będzie to menu CDA, a nie sam krążek.

TOTH AMON, Oleśnica

Spoko, menu też ulegnie zmianie. Nie będę podawał konkretnych terminów - ale wcześniej czy później to nastąpi.

Pochwała piractwa?

Piraci wszystkich 17...12...hm, xx województw łączcie się. Smuggler, objechałeś niedawno Charlesa z Warszawy, bo uprawiał piractwo. Coś ci powiem, kicham na to! Mam na twardzielu: [tu obszerna lista pirackiego softu - red.]. Przyznaję, że popełniłem przestępstwo, ale czy to znaczy, że będę karany? Nie, ponieważ jest to jeszcze jedno przestępstwo, które na małą skalę nie ma znaczenia (no, może dla producentów). (...) I tak jestem pewien, że gdy będę sobie w najlepsze zacinał na pirackiej kopii, odpalonej z siłą Voodoo-spadu, do mego pokoju nie wpadnie por. Borewicz z Rail Gunem w ręku, krzycząc: "wyłącz, bo ci * [ocenzurowano] odstrzelę. (...)***

QQRYQ z ???

Taak. Powiedzmy sobie wprost - przestępstwo jest przestępstwem, nieważne czy na małą skalę, czy dużą. Czy usprawiedliwiłbyś mnie, gdybym włamał się do Twego mieszkania i ukradł ci... 1 grosz? To przecież tak niedużo, to nie ma żadnego znaczenia, nikt wskutek tego nie zbiednieje - bo co to jest 1 grosz... Szczera prawda! Ale gdy to samo powie Ci następne 100.000 włamywaczy, z których każdy ukradnie po kolejnym grosiku - czy nadal będziesz uznawał, że taka drobna kradzież to nic groźnego i tym samym można rozgrzeszyć i nie ścigać sprawców? A czy publicznie chwalisz się np. kradzieżą Snickersa czy coli w sklepie? To przecież dokładnie to samo... Fakt, jesteś niemal bezkarny, policja - póki co - zajmuje się tylko (a i to w minimalnym wymiarze) hurtownikami na giełdzie - ale poczekaj cierpliwie jeszcze parę lat. Zobacz, co się porobiło z pirackimi kasetami wideo... Możesz śmiać się z frajerów, którzy chcą być uczciwi i którzy wydają sporą kasę na oryginalne gierki - co nie zmniejsza faktu, że słuszność jest po ich stronie. I dzięki takim ludziom powoli stajemy się - w tej branży - normalnym europejskim krajem, a nie jakąś azjatycko-mafijną czarną dziurą na mapie! I to dzięki nim będzie w Polsce coraz większy wybór gier i wszystkiego, co z nimi jest związane...

Licytacja/eskalacja

(...) Moim zdaniem jest za mało pełnych wersji gier. Powinno być mniej dem, a więcej pełnych wersji (...) Gdyby było więcej CD-Romów, to można by podzielić np. 2 CD na demka i programy użytkowe, a 2 na pełne wersje.

Mateusz Czernek, Łazy

Stary, a myślisz, że my te pełne wersje itp. znajdujemy na ulicach? :-) Za wszystko płaci się ciężkie pieniądze - a skąd je brać? To przecież WY, nabywając CDA, finansujecie pośrednio zakup pełnych gierek itp. (A "gra za darmo" oznacza tyle, że "nie kosztuje Was ani grosza powyżej firmowej ceny CDA"). Podobnie jest z CD. Proszę bardzo - możemy dawać nawet i 6 CD w każdym numerze, a na 4 pełne wersje najnowszych gier itp. Tylko czy będziesz chciał płacić za CDA powiedzmy 300-500 zł miesięcznie? A jeśli nawet - to ilu będzie takich jak Ty? Wiemy, wiemy - najlepiej żeby te 4 CD i kupa nowych gier była po starej (albo jeszcze i obniżonej) cenie - no ale nie mamy w redakcji ani św. Mikołaja, ani sułtana Brunei, którzy mogliby dokładać do każdego numeru parę miliardów starych zł, by zrobić Wam przyjemność... Life is brutal, niestety. Robimy co możemy, ale nie oczekujcie od nas cudów.

Pytania

1. Czemu wystawiacie grom najwyższe oceny, mimo że mają minusy?

O, przepraszamy, zwykle minusy wpływają na obniżkę ocen - najwyższa ocena u nas to 10/10. Ile gier z taką oceną było dotąd w CDA? Zresztą w każdej produkcji znajdzie się zawsze jakiś minus - spokojna głowa. Tyle tylko, że niektóre są jak pojedyncze piegi na twarzy Claudii Schiffer - w niczym w sumie nie przeszkadzają, tyle że SĄ.

3. W ostatnich numerach trochę mało RTSów. Dlaczego?

Dobre pytanie - ale nie do nas. Zapytaj producentów takich gier. Zresztą co powiesz o sierpniowym CD i tym numerze?

4. Kiedy ukaże się demo i/lub recenzja Age of Empires 2? I tylko bez odpowiedzi "w kolejnych numerach".

Ukaże się wtedy, gdy wyjdzie pełna wersja gry lub jej demo. A kiedy to nastąpi? Mhhhm, w kol... ;-) w jednym z następnych numerów CDA. Ale w którym - nie wiemy. Kiedyś na pewno i to pewnie dość szybko.

5. Na jakiej podstawie określacie ranking Top20 i Top5 PC?

Adam Miłosz, Olsztyn

Na podstawie danych zebranych i udostępnionych nam przez ELSPA - to taka zachodnia organizacja, która m.in. bada ilość sprzedanych egzemplarzy gier.

Parę pytań

1. Nie rozumiem takich gości, co sądzą, że DN jest lepszy od Quake i na odwrót. Obie gry są super (...) Ludzie, róbta tak jak ja: godzina Quake'a i DN3D to sposób na życie.

Nic dodać, nic ująć.

2. Co to ma znaczyć ten napis "Dream CD?" na kwietniowej płytce?

Nooo... to taki nasz żarcik - zwróć uwagę na znak zapytania na końcu. To (m.in.) aluzja do katastrofalnej suszy w Nowej Zelandii i awanturniczej polityki Slobodana Miłoszewicza. A ponadto "dream" - marzenie. CD = ...CD ;). Co razem daje...

3. Czy karta graficzna (chodzi o S3Virge) działa na zasadzie akceleratora?

Kind'o'Matic

Nie do końca rozumiemy pytanie... Ale jeśli myślisz o tym, że S3Virge (kiedyś sporo się mówiło, że ta karta "akceleruje" grafikę itp.) zastąpi Ci prawdziwy akcelerator, to lepiej zapomnij... I co, zaskarżysz nas do sądu? (to a propos pominiętego fragmentu tekstu). Ostatecznie wydrukowaliśmy jakieś 20% listu ;-).

Baza danych

Dla Was zdradziłem inne swoje dawniej ulubione pismo o grach. (...) Jesteście dobrzy. (...) Mam propozycję, aby na CD zamieszczać bazę danych, w której będzie można znaleźć, na którym CD było dane demo, opis, patch. (...)

Maruda z Nowej Soli

No, patrz pan - zawsze najciemniej jest pod latarnią. Pewnie, że takie coś można zrobić - a nawet trzeba. Trzeba jeszcze tylko znaleźć kogoś, kto to zrobi. O, jak wszyscy w redakcji nagle udają, że pilnie pracują, coś takiego... Postaramy się na grudniowym CD zamieść opis wszystkich CD-ków z 1998, a od stycznia 1999 taka baza będzie już aktualizowana na bieżąco, co miesiąc. Może być? W każdym razie dzięki za dobry pomysł! Zresztą może z tą bazą wypali wcześniej, widziałem, jak Draco coś pilnie wstukiwał z CD-ków...

Słuszna uwaga

Piszę, bo wkurza mnie to, że co chwilę piszecie, że nudzi wam się odpowiadanie na listy typu "czy możecie zamieścić pełną wersję gry...". Gdy mi się coś nudzi, to tego nie robię (..).

Tomek z Poznania

Bardzo słuszna uwaga! Zatem oficjalnie oświadczamy, że od tej pory nie będziemy odpowiadać na takie pytania. Odpowiedzią będą nasze CD-ki, gdzie sami zobaczycie, co byliśmy w stanie dla Was zdobyć. A jeśli będziemy coś wiedzieć na ten temat z wyprzedzeniem - to sami o tym napiszemy. OK?

Słuszna uwaga 2

Zamieszczając opisy gier (...) podajecie, że np. wymaga 3Dfx - czy to oznacza, że musi być 3Dfx, czy może być inny akcelerator? (...)

Chłopaki: S.R.S.P no i ja - WINIO.

Przyznajemy się do błędu - naturalnie, że mogą też być inne akceleratory. Ten "3Dfx" to taki nasz - nieco wprowadzający w błąd - skrót myślowy. Łatwiej i szybciej, szczególnie gdy opanowało się tylko pół alfabetu (Mr Jedi) lub same spółgłoski (Smuggler) napisać 3Dfx niż "akcelerator grafiki". Postaramy się pamiętać o tym, a Wy też pamiętajcie, że 3Dfx = (w 90% opisów) dowolny akcelerator.

Witajcie bogowie!

Na wstępie chciałbym napisać, że podoba mi się Wasza cena, objętość, 2CD, szata graficzna i to, że dajecie pełne wersje gier. (...)

3. W numerze 04/98 zdenerwował mnie list OSy z Lubina. Gdyby nie napis: "2xCD" i "5 pełnych wersji programów i gier" nie zacząłbym kupować CDA.

I sam zobacz, ile byś stracił ;).

4. Po co ludzie piszą, abyście zamieścili na CD Theme Hospital, Red Alert, Jacka Orlando? Jak chcą, to niech wykupią prawa autorskie i oddadzą Wam za 1 zł.

AŻ za 1 zł?! Kto ustala takie bandyckie ceny??? My chcemy za 10 gr - i to za wszystkie wymienione gry oraz komputery graczy jako premię świąteczną! A jak nie, to przestaniemy Was kupować!!! :)

5. Jak czytelnicy głosują na Top10, to może głosowaliby na listę 10 najgorszych, najgłupszych itp. gier?

Propozycja kusząca..., ale... apage satanas! Apage!!! Dla tych, którzy nie znają łaciny: no way, men!

6. Ponieważ piszę ten list w czasie przerwy w Mundialu, (...) wypada spytać, komu kibicujecie?

Alex z ???

Naszym. A którzy to nasi? Ci, co wygrają Mundial :). Vive la France!

Malkontent

(...) Co wy widzicie w War in the Gulf i Pacific Island? Też mi symulacja czołgu, lepszy jest Armored Fist 2!

Mr Konserwa z Mogilna

Nie wiemy też, co niektóre nastolatki widzą w tych 5-10-15 letnich fiatach 126p, kupowanych im przez rodziców, gdy przecież są zupełnie nowe Ople, Fordy, Toyoty... Czemu te barany nie kupią sobie Merców, zamiast jeździć takimi złomami? Hę?

Power of Love

1. Czy tipsy do gier działają w demach?

Zależy - w niektórych tak, w innych nie. Reguły nie ma.

Może Was to zaciekawi: NIE MAM PC-TA. Ale to mi nie przeszkadza (...), nie zamierzam rezygnować z kupna Waszej gazety (...) A na koniec mały poemacik:

No CDA - No fans
No fans - No people
No people - no planet
No planet - No You
No You - No CDA
No CDA - No fans...

Max z Kraśnika Fabr.

Jesteśmy pod DUŻYM wrażeniem tak bezinteresownej miłości! Witka od redakcji!

Odpowiadali powakacyjnie zdołowani (choć i tak nie mieliśmy wakacji):

SMUGGLER SMUTNY & MR JEDI NIEPOCIESZONY

PC SHAREWARE

PIERWSZY MAGAZYN W POLSCE POŚWIĘCONY PROGRAMOM SHAREWARE I PD

ISSN: 1232-938X INDEX: 336726
Cena: 9,99 zł
Nr 9/98 (38) Wrzesień 1998

Panda AntiVirus
- infekcja niemozliwa!

MICROGRAFX
zawędrował pod polskie strzechy

Sekrety Microsoft Office 97

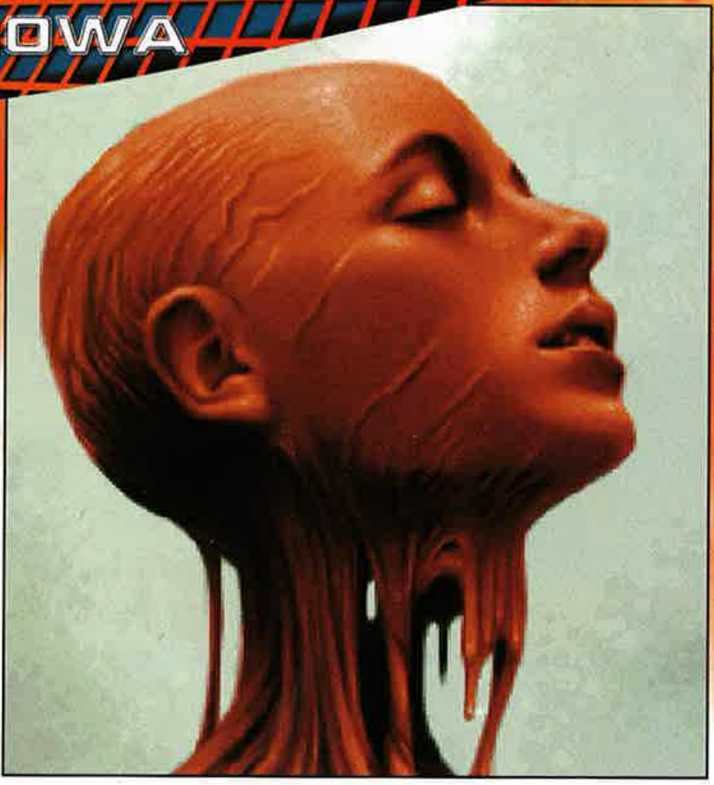
Ilość egzemplarzy ograniczona

Na krążku pełne wersje:

- Micrografx American Greetings CreataCard Gold 2 Internet Edition;
- Micrografx FlowCharter 2;
- Micrografx FlowCharter Viewer;
- Norton Secret Stuff;

SCENA KOMPUTEROWA

Scena a CD Action



W artykule tym chciałbym opisać stosunek demosceny do ludzi wywodzących się z "CD Action" oraz samego pisma, które jak by nie patrzeć przez długi już czas wzbudza wśród scenowców duże i czasami bardzo skrajne emocje.

Żeby nie być tak do końca anonimowym (w końcu xyva nic nikomu nie powie...) w paru zdaniach opiszę, co ja w ogóle ze sceną mam wspólnego. Otóż zacząłem się nią interesować jakieś dwa lata temu i to właśnie dzięki pismu CD Action. Po przeczytaniu kilku artykułów o scenie, raportu z party, poradnika swappera (który z perspektywy czasu trochę mnie teraz śmieszy) postanowiłem na scenie zaistnieć. Jako kto? Oczywiście swapper, bo to teoretycznie jest najłatwiejsze... (chociaż zapewniam, że łatwiej być słabym muzykiem, niż średnim swapperem). Zgodnie z regułami waszego poradnika, rozesłałem parę listów po ludziach, których adresy znalazłem w Budyniu#1 (także z CDA) i jakoś się rozkręciło... W tym momencie, po dwóch latach scenowania jestem bardzo zadowolony, że zrobiłem ten pierwszy krok. Nie jestem może kimś wybitnym, świetnie znanym itd., ale mam swoje sukcesy... Najbardziej happy jednak jestem z tego, że jestem w świetnej grupce, robię coś sensownego na komputerze, a co najważniejsze - udało mi się poznać dziesiątki wspaniałych i utalentowanych ludzi, z którymi się zaprzyjaźniłem (przynajmniej z częścią z nich). To tyle jeśli chodzi o mnie, bo nie miałem zamiaru być tematem artykułu...

Jeśli chodzi o obecność CDA na scenie (czy raczej obok niej), to jak już pisałem, widziane jest to bardzo różnie. Część ludzi jest wielce uradowanych, że w komercyjnym piśmie taki kącik istnieje. Inni są z tego powodu źli i wprost pałają nienawiścią do tego pisma, a reszta to po prostu ignoruje...

Jakie są przyczyny takich rozbieżności??? Zastanówmy się nad zaletami CDA:
1) Na CD można znaleźć co miesiąc dość sporo stuffiku z polskich i zachodnich parties a czasami prawdziwe perełki...
2) Dzięki CDA na scenę od czasu do czasu wchodzą naprawdę utalentowani ludzie, którzy po krótkim czasie stają się prawdziwymi scenowcami.
Znam kilkanaście takich przypadków, ale jest ich zapewne o wiele więcej.

3) Scena jest promowana i coraz większa liczba osób może się dowiedzieć co to takiego oraz "z czym to się je". To się wiąże z poprzednim punktem, ale nie tylko. Dzięki promocji istnieje szansa na zaistnienie na rynku, no i znalezienie pracy zgodnej z talentem i zainteresowaniami.
4) Można czasami napisać do CDA artykuł i mieć za to duże pieniądze. (to jest żart of coz) ;)

Ale fakt, że scena istnieje w CDA w takiej a nie inne formie, pociąga za sobą i bardzo negatywne skutki. Wspomnę tylko o kilku z nich:
1) Scena przestaje być undergroundowa i traci przez to swój niesamowity i z niczym nieporównywalny smaczek. Pociąga to za sobą także pewne niebezpieczeństwo. Raczej niezbyt dobrym zjawiskiem byłoby, jakby pewne (niepowołane) osoby dowiedziały się, co to takiego np. "fakowanie" wiadomo czego. (Kto nie wie, niech nie wnika)
2) Przez CDA na scenę wchodzi mnóstwo osób, które są delikatnie mówiąc 'mało pracowite'. Rośnie ilość ludzi absolutnie nic nie robiących, a podających się za scenowców i rozsyłających np. gry shareware albo zdjęcia Scully z Internetu ...
3) Stuff umieszczany na krążku jest najczęściej tak potwornie stary i beznadziejny, że aż wstyd pokazać obok tego produkcje swoje albo swojej grupy. Szczególnie tyczy się to "muzyków", którzy przesyłają swoje mierne wypociny w stylu pseudo-techno i myślą, że zbiorą za to oklaski. Nie powiem... Czasami zdarzają się ludzie utalentowani (Hi Echo, Jax!), ale jest to jakieś 5% ogółu.
4) Przez CDA (a dokładniej pewien podany tu news) IRCowy kanał #polishscene praktycznie zszedł na psy. Coraz mniej uznanych ludzi go odwiedza, a coraz więcej jest przypadkowych gostków, którzy myślą, że jak potrafią włączyć IRC'a, to są hiperextracool scenowcami.

Należałoby więc zadać pytanie: Co zrobić??? Przede wszystkim zmienić podejście do sceny. Zrobić selekcję nadchodzącego stuffu i bez wyrzutów sumienia wywalać shity. Nie dość, że nie wyrządzi się tym krzywdy autorowi, to jeszcze wyświadczy mu się przysługę, oszczędzając mu śmieszności i stanięcia na z góry straconej pozycji cieniasa. W miarę możliwości starać się zdobywać stuff porządny tj. pierwsze miejsca z parties, a nie ostatnie i w miarę możliwości poprosić autorów o zgodę na umieszczenie ich na CD.

(niewielkim problemem jest przesłać e-maila...) Jakby zgodziły się na to od czasu do czasu Pulse, Norferin, Dommsday, Acme, TBL i inne świetne grupki, to reszta pewnie też nie miała by nic przeciwko temu. Należałoby też coś zrobić z rubryką w piśmie. 3 strony to praktycznie nic. (Szczególnie jak na 1/5 z nich wrzucicie grafy). Więc albo tę rubrykę powiększcie, albo kompletnie z niej zrezygnujcie. Jednak na dobrą sprawę nie sądzę, żebyście całkiem zrezygnowali ze sceny na łamach pisma. Przecież nawet "Królestwo Chaosu" jest okraszane scenowymi grafami...

Nie wiem, czy to wydrukujecie, bo w końcu jest to głównie krytyka waszego pisma. Sądzę jednak, że jestem w moich sądach obiektywny. Z resztą... nawet jak tego nie puścicie do druku, to przynajmniej przeczytajcie.

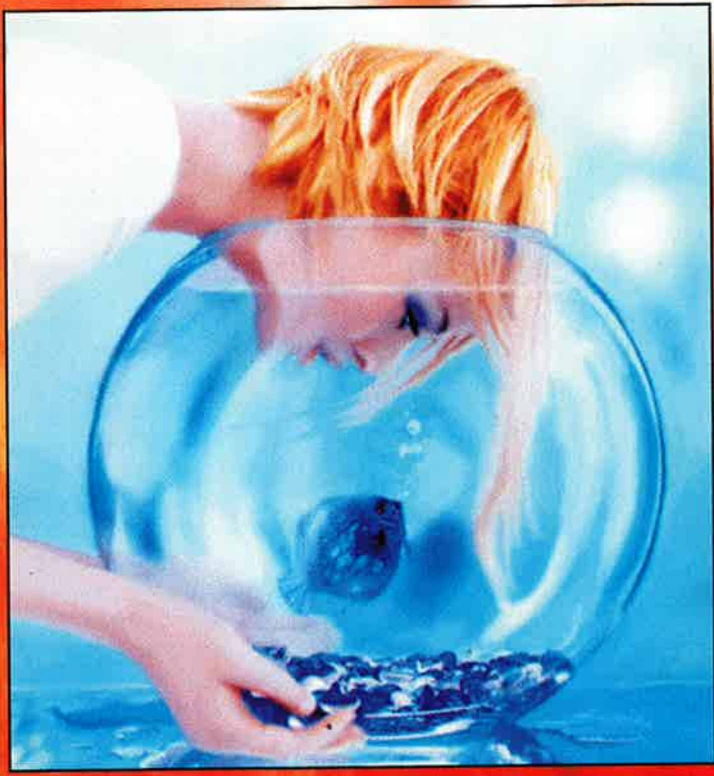
Paweł Kopiński
a.k.a.
Atom/Platoon

Ps. Ja za tego arta nie wziąłem i nie wezmę żadnych pieniędzy, więc niech mi nikt nie wylatuje z tekstem, że Atom przechodzi na komercję. W końcu bezinteresowność sceny jest jej największym atutem! :)))

Polemika

Z dużą radością poczytałem tekst Atoma. Wbrew pozorom i obawom autora, nie uważam go za totalną krytykę scenowego działu CDA. Wprawdzie jest tam sporo zarzutów (z którymi będę polemizował w dalszej części tego tekstu), ale jest tam jednocześnie wiele rzeczy, które bardzo mnie ucieszyły i - że tak powiem - wynagrodziły mi trud poświęcony na prowadzenie tego działu.

Zacznijmy od tego, że Atom jest najlepszym przykładem sensowności wprowadzenia scene-cornera na łamy CDA. Dwa lata temu był... no nie wiem kim, ale pewnie typowym graczem. Kim jest dzisiaj? Jest już całkiem zaawansowanym scenowcem, który odkrył istnienie sceny i aktywnie włącza się w jej tworzenie. Nie jest pasywny, komputer przestał być dla niego tylko narzędziem służącym do miałkiego zabijania czasu. Atom poznał świetnych ludzi, cieszy się z tego co robi, a przy okazji odkrył, że potrafi nie tylko czytać cudze teksty, ale i pisać swoje ;) i to wcale nie gorsze od cudzych. Mówiąc krótko - jest teraz aktywnym komputero-maniakiem. I O TO WŁAŚNIE MI CHODZIŁO, gdy zacząłem lansować PC-scenę na łamach CDA. Po prostu chciałem pokazać, że istnieją takie formy wykorzystania komputera, o jakich wielu ludziom w ogóle się nie śniło, dużo przyjemniejsze od grania. I jeśli takich ludzi jak Atom jest więcej (a wiem, że są), to jest to dla mnie wielka satysfakcja. Zresztą atuty obecności sceny na CDA wymienia sam Atom. Przejdźmy zatem do minusów.



Zarzut o utracie "undergroundowości" sceny jest słuszny... ale czy do końca? Zawsze w obrębie sceny istnieją przecież kolejne kręgi wtajemniczenia, do których nie można sobie wejść - ot tak, z ulicy. Trzeba na to zasłużyć, zapracować... A że scena przestała być elitarną grupką "samych swoich"... Właśnie to było moim celem. W czasach, gdy ja sam byłem scenowcem, strasznie wkurzało mnie, że wielu z tych, którzy od niedawna weszli na scenę, chciałoby szybko ogrodzić ją kolczastym drutem pod napięciem przed "tymi nowymi, lamerami, beginnerami". No bo zawsze lepiej czuć się elitą, członkiem niewielkiego kręgu "wtajemniczonych", niż trybikiem masowej organizacji, odartej z nimbu tajemnicy. To egoistyczna filozofia: "ja już siedzę w szalupie ratunkowej, więc nie wpuszczać innych, bo ciasno się robi i w ogóle nie ma tu dla nich miejsca". Mało kto zauważa, że masowy dostęp do sceny owocuje tym, iż z masy beginnerów po jakimś czasie wyłoni się spora grupka ludzi utalentowanych, którzy szybko awansują do elity i "podciągną" ogólny poziom polskiej sceny. A gdy ograniczymy dostęp do sceny, to i selekcjonować nie będzie z czego... Zatem - z dwojga złego - lepiej chyba upublicznić scenę, dla dobra jej samej, kosztem częściowej (podkreślam to słowo) utraty undergroundowości. I jeszcze coś - proceder "fakowania" jest dobrze znany Odpowiednim Instytucjom już od czasu rozkwitu Ami-sceny (czyli gdzieś od 1991). Dowodem były choćby problemy, jakie mieli różni amigowscy swapperzy z instytucją PP w okolicach 1994 (kto się zna - wie o co chodzi, kto nie wie - niech pracuje nad sobą ;)). Więc bez obaw, CDA-scenowcy w niczym już tu nie zaszkodzą.

Drugi zarzut - czy rzeczywiście TYLKO ludzie z "poboru CDA" są leniwi i bezproduktywni? Mam poważne wątpliwości. Takie lamenty słyszy się "od zawsze". Powiem nawet, że nasi "poborowi" są pełni entuzjazmu i chęci zaistnienia na scenie; zatem robią co mogą, by tego dokonać - tworzą grafy, muzyczki, piszą arty do magów. OK!, zgodzę się, że poziom ich prac często nie jest wysoki albo nawet jest denny... ale ilu początkujących zaczynało od razu np. rysując jak Lazur czy komponując jak Scorpik? Żebyście posłuchali pierwszych modów Scorpika ;). Dajcie im czas do pracy nad sobą i doskonalenia własnych umiejętności. Zobaczymy co zrobią za rok... Słabsi się wykruszą, pozostaną ci najlepsi.

Zarzut trzeci - czyli mierny poziom prac i stary stuff. Zacznijmy od końca. Cykl produkcyjny CDA sprawia, że w najlepszym wypadku stuff pokaże się z 1-2 miesięcznym delajem i nic na to się nie poradzi. Ale też stuff ten nie ma być źródłem zaopatrzenia dla swapperów i tym samym wcale nie musi być "hot"! To stuff dla kolekcjonerów, których nie stać, by miesięcznie ściągać z Internetu kilkadziesiąt mega demek itp. To stuff dla tych, którzy nie mogą nagrać sobie CD z ulubionymi demkami, a na HDD nie mają już miejsca, by je archiwizować. Tak sobie policzyłem, że od początku CDA otrzymaliście od

nas (plus/minus) jakiś GIGABAJT scenowego stuffu. Można grymasić, że stary, że to i tamto - ale GIGABAJT ma swoją wymowę. Stuff nadesłany przez czytelników CDA... Zgadam się, że czasem jest bezdenny; sam nieraz mam ochotę przepuścić go przez sito selekcji i odsiać ten najsłabszy. Ale - czemu mam być jakimś Scenowym Bogiem, który sam decyduje, co jest fajne, a co nie? Co "niefajne" dla mnie, może być cool dla innego... A dla początkujących jest ważne, iż ich stuff dociera do mnóstwa ludzi (nawet jeśli 90% momentalnie wywala go z HDD) i motywuje ich to do pracy nad sobą. Parę osób za parę lat będzie się BARDZO wstydzić swoich pierwszych modków i graf zamieszczonych w CDA - ale to już ich sprawa. CDA to nie Cparty - każdy kto chce, będzie zamieszczony, a jedynym kryterium selekcji powinno być sumienie nadsyłającego prace. Każdy powinien zadać sobie pytanie: czy jestem dobry, czy jestem warty tego, by mój stuff pokazał się na kompakcie, czy nie narobię sobie obciachu? Ja nie zamierzam Was w tym wyręczać...

Zarzut czwarty. Tu sprawa jest identyczna jak w punkcie nr 2. Najlepiej wszystko zwalić na "onych", że to ich wina, że to i tamto. Ów feralny news pokazał się jednorazowo i tak dawno temu, że sam o nim zapomniałem. I jeśli na tym kanale (taaak, teraz przypomnieliśmy o jego istnieniu ;)) pojawia się coraz więcej lamerów - to raczej nie z winy CDA. BTW: a nie można go zrobić "invite only"?

Propozycje Atoma, dotyczące zmian formuły kącika scenowego, są raczej trudne do realizacji. Zwiększenie ilości stron nie wchodzi w rachubę, likwidacja działu - też ;). O selekcji już pisałem - zasadniczo jestem przeciw, ale ciekawią mnie wasze opinie (czekam na reakcję!) i nie wykluczam zmian w swoim nastawieniu. Poszerzenie o prezentację np. osiągnięć grup czy poszerzenie grupy piszących - jestem jak najbardziej za. Jak sam widzisz - trzeba tylko napisać tekst i wysłać go, listem czy mailem, na nasz adres. I jeszcze jedno. Atom stanowczo odżegnuje się od zarzutu o komercjalizację itp. Zawsze mnie to bawiło i wkurzało pospołu, że np. jeśli grupa weźmie na Cparty np. 500 zł nagrody za pierwsze miejsce albo muzyk 100 zł za modek, to jest wszystko w porządku. Jak scenowy muzyk czy koder czy grafik pracuje w firmie produkującej gry - też wszystko cacy. Ale jak ktoś napisze art do gazety i np. otrzyma 30 zł honorarium - ojjj, co za lamer, komercjalizuje się!!! A to jest bzdura! Komercjalizacja to dla mnie robienie demek tylko i wyłącznie pod kątem nagród na party, sprzedawanie na giełdzie scenowego stuffu itp. Natomiast pisanie artów (do CDA) to po prostu praca. Zresztą nie ma na żadnym party compo dla text-writerów i chłopaki przez to nigdy nie mają na piwo ;), więc czemu mają sobie nie dorabiać na boku? Naturalnie jak ktoś nie chce kasy - nie będziemy zmuszać ;), ale różnica pomiędzy pracą zarobkową i komercjalizacją jest mniej więcej taka sama jak pomiędzy uprawianiem miłości ze swoją dziewczyną - i prostytucją. Ludzie, nie dajcie się zwariować!
Powiem zresztą - złośliwie - że najchętniej z zarzutami o komercjalizację występują ci, którzy w żaden sposób nie potrafią sobie w ten sposób dorobić ;), na zasadzie "psa ogrodnika". Sam jabłek nie zje - innym nie pozwala. Ale to już tylko końcowa dygresja. Naturalnie, że nie warto dopuszczać do komercjalizacji sceny - ale nie wolno popadać w przesadę...

Smuggler

GRAVITY#3

Howgh! Grupy: Anadune, nEON bROS i Amnesty PC mają zaszczyt zaprosić Was na fenomenalną imprezę - GRAVITY 3!!!. Party pod każdym względem przełomowe. Tak! Trzecia edycja naszego party to rewolucyjne zmiany. Oto niektóre z nich:

• Przede wszystkim po raz pierwszy od wielu, wielu lat party potrwa, aż 3 dni! (termin: 28.08 - 30.08 1998) albo nawet dłużej!

• Party place to ośrodek wczasowy ZHP nad jeziorem Turawskim k/Opola. Całość położona w sympatycznym lesie (10m od brzegu) tuż obok piwnej promenady :). Uwaga! Na mapach funkcjonują dwie nazwy tego jeziora: "Duże" bo faktycznie jest sporych rozmiarów i "Turawskie" od położonej nad nim miejscowości. Przy okazji... Jeziora turawskie (jest ich tam aż 5) to świetne miejsce na spędzenie wakacji, a więc wszystkich chętnych zapraszamy na dłuższy wypoczynek do Turawy czy to przed, czy po party. Trzeba też dodać, że Turawa jest swego rodzaju "centrum wypoczynkowym" (nie tylko opolan).

Uwaga: CAŁY ośrodek jest zarezerwowany TYLKO i WYŁĄCZNIE na potrzeby GRAVITY 3!

• Do dyspozycji party-zantów oddajemy jedną salę na 500 osób, dwa pomieszczenia po 200 osób, kilka mniejszych, domki i pole namiotowe, natryski... Wszystko oczywiście z niezbędnym wyposażeniem i po rozsądnych cenach!

• Cena wstępu wynosi 20 zł i 15 zł dla osoby z monitorem, nieważne czy do PeCeta czy Amigi... Zniżka jest dla wszystkich. W przeciwieństwie do "innych" nie będziemy uskuteczniać dywersji i nie podniesiemy w ostatniej chwili ceny identa... (dziewczyny jak zwykle wchodzą za darmo). Jak zwykle możecie się spodziewać wysokiej klasy sprzętu nagłaśniającego i oświetleniowego, co najmniej dwóch projektorów wizyjnych... oraz kilku miłych niespodzianek! :) (Ciekawscy lub niecierpliwi niech zaglądają na stronę www.gad.com.pl/gravity [news].)

KTO WEJDZIE NA PARTY?

Wokół GRV3 narosło już wiele mitów na temat "dlaczego ja nie mogę, a ktoś inny tak?". Dlatego wyjaśniamy możliwie najprościej co i jak. Kto więc wejdzie na party?

1. Ludzie znajdujący się na liście oraz goście przybyli z zagranicy.

2. Osoby wystawiające własne produkcje. Przed otrzymaniem identyfikatora i dyskietki/votera musisz oczywiście pokazać swoją produkcję na maszynie organizatorów.

3. Każde dwie osoby z komputerem i monitorem. UWAGA! Bez monitora to nie działa (tak jak komputer :))! Numer z przywożeniem CD32 i tym podobnych, a później trzymaniem tego przez całe party w plecaku jest już więc spalony :).

4. Jeśli nie spełnisz żadnego z wymienionych powyżej warunków zgodnie ze starym scenowym zwyczajem musisz się wkupić do elity POSTAWIENIEM jednego browara (uwaga: musisz przekonać organizatorów, że Twoje piwo jest naprawdę dobre :)). Twoja butelczyna zostanie włączona do ogólnej puli nagród.

Są jeszcze jakieś wątpliwości? :)

Aha... osobnicy podpadający pod pkt. 4 nie będą mieli prawa do głosowania oraz rezerwacji domków.

Aktualna lista osób zaproszonych znajduje się na stronie: http://www.gad.com.pl/gravity

Od redakcji: dużo więcej informacji o tym party, kwestie dojazdów etc. znajdziecie na CD, w katalogu Scena (bo gdzie indziej?) :)

Inne parties

A może chcesz jechać na dobre zachodnie CParty? No to czytaj!

Data Zajrzyj na	Nazwa	Gdzie
05-07.09 1998 http://RTS-Party.imag.fr/	RTS-Party	Francja
11-13.09.1998 http://www.kaoz.org/misc.js	Evoke'98	Niemcy
28.10-01.11.1998 http://users.lindesign.se/~cs/	Compusphere X	Szwecja
19-20.12.1998 email: mihai_a@lim.deltanet.roknet.ro	Dracula'98	Rumunia

Ryczące siedemnastki!

Rodzina Belinea

Monitory Belinea wytwarza się w oparciu o specyfikacje niemieckiej firmy Maxdata u najlepszych światowych producentów. Dzięki bardzo dobrej jakości i dość niskim cenom, Belinea jest od kilku lat najlepiej sprzedającym się monitorem markowym na rynku niemieckim (np. w 1996 roku ponad 40000 tys. egz., co daje 10 % rynku monitorów). Również w Polsce monitory Belinea potwierdziły wysoką jakość swojej marki. W teście CHIPA z 12/98 z palety 15 testowanych monitorów 17-calowych wyłoniono zwycięzcę z rodziny Belinea (wówczas był to model105598). Wśród wielu modeli, które oferuje Belinea, znajdują się odbiorniki na każdą kieszeń. Zarówno modele popularne, jak i wysokiej klasy monitory przeznaczone do zastosowań DTP i CAD.

Andrzej Sitek

Do redakcji trafiły trzy odbiorniki przeznaczone raczej dla szerokiego kręgu odbiorców indywidualnych, którzy nie pragną używać ich do poważnych działań na polu DTP i CAD. Jest to jeden monitor 15-calowy (105080), oraz dwie „17-nastki” (107065, 107060). Oba modele 17calowe są nowością w ofercie firmy. Charakteryzują się przede wszystkim niską ceną i nietypową konstrukcją. Za model 107060 zapłacimy netto 1.350.00 zł i jest to jedna z ciekawszych ofert cenowych, jakie ostatnio widzieliśmy w tej klasie monitorów. Model 107065 jest już droższy. Wyceniono go na 1.750.00 zł. netto.

Firma zgodnie ze swoją nową strategią zaoferowała użytkownikom nieco słabsze technicznie, ale za to „duże” i wyposażone w interesujące opcje monitory. Najlepszy z wymienionych, czyli model 107065 spełnia normy bezpieczeństwa TCO 1995. Przekątna ekranu wynosi 39, 4 cm, maksymalna rozdzielczość 1600x1200, częstotliwość pozioma 30-95 kHz, pionowa: 50-160 Hz, plamka 0,26 mm. W monitor wbudowano kilka głośników - Nakamichi Soundsystem, czyli system głośników wysoko i niskotonowych, dzięki którym nasz monitor zaczyna „grać” o niebo lepiej niż tradycyjne głośniczki. Głośniki średnio-wysokotonowe mają maksymalną moc 2x2,5 Wat. Umieszczono je na przedniej ściance monitora, po obu stronach panelu sterowania cyfrowego. Pewną niespodzianką są natomiast głośniki niskotonowe: subwoofer (max. 1x8,5 Wat.), który umieszczono w nieco podwyższonej i masywniejszej podstawce (z boku znajdują się również wejścia: słuchawkowe i mikrofonowe typu jack). Oprócz podłączenia monitora do sieci, musimy jeszcze połączyć go za pomocą dwóch kabli z wejściami jack do karty muzycznej. Pierwsze wrażenia po „odpaleniu” odbiornika: bardzo pozytywne. Przede wszystkim zwraca uwagę klarowny, ostry, czysty obraz. Nie bez znaczenia jest tu powłoka antyrefleksyjna, super AGRAS, ARASC, natomiast stabilność obrazu zawdzięczamy m.in. częstotliwości odświeżania (800x600-150 Hz, 1024x768-115Hz, 1280x1024-85 Hz, 1600x1200-75Hz). Urządzenie reguluje się za pośrednictwem cyfrowego systemu sterowania. Wszystkie modele odbiorników wyposażone są w sterowanie Profi-OSD., które obsługujemy za pomocą pięciu przycisków umieszczonych na przednim panelu urządzenia. (w tym jeden tylko do audio, a dwa +/-). Zgodnie ze standardem, menu opiera się na piktogramach, dzięki czemu nawet bez instrukcji błyskawicznie zorientujemy się w dostępnych opcjach. Menu OSD jest wielopoziomowe: dużą liczbę funkcji pogrupowano w logiczny i przejrzysty sposób, co upraszcza pracę.

W trakcie pracy z Belinea 107065 nie odnotowaliśmy poważniejszych zniekształceń geometrii wyświetlanego obrazu. W rozdzielczości powyżej 800X600 pojawiała się mora, którą można było (w zależności od trybu pracy), w większym lub mniejszym stopniu zredukować za pomocą OSD. Belinea 107065 charakteryzuje się kontrastowym obrazem i dość wiernym odwzorowaniem kolorów. Pewne zastrzeżenia budziły niewielkie przebarwienia na brzegach ekranu w wysokich rozdzielczościach.

Osobną kwestią pozostają możliwości muzyczne Belinei 107065.

System Nakamichi Soundsystem jest opracowany w technologii Nakamichi Acoustic Design, co oznacza, że obudowa monitora ma optymalne kształty, umożliwiające najlepszą prezentacje dźwięku. Umieszczenie w tylniej części obudowy subwoofera ma jeszcze jedną zaletę. Naturalna przeszkoda, jaką jest zazwyczaj ściana, przy której stoi monitor, służy jako naturalny rezonator i wzmacniacz niskich tonów. Niestety dużą część drgań przenosi się również na biurko, co przy głośnym słuchaniu muzyki lub innych dźwięków, sprawia niekorzystne wrażenie. Sama obudowa również wpada w rezonans, co powoduje dyskomfort u słuchacza. Na szczęście problemy tego typu powstają wyłącznie przy potencjometrze głośności ustawionym na maksimum. Należy również pamiętać, że monitor nie jest przeznaczony do urządzania dyskotek. Do normalnego użytkowania, grania w gry komputerowe, a nawet słuchania muzyki w zupełności wystarcza. W każdym bądź razie system działa, a co ciekawsze, może naprawdę oszołomić. Na „pierwszy ogień” włączyłem Westbam i jego Neanderthal Man. Na mocnych, wyraźnych, basowych uderzeniach, Belinea 107065 był naprawdę dobry. Tak samo muzyka klasyczna (Bach) nie stanowiła problemu dla zestawu głośnikowego zainstalowanego w monitorze. Jeżeli miałbym użyć przykładu, to dwie 40 Watowe kolumny w popularnych zestawach wieżowych na pewno nie sprawiłyby się lepiej. W OSD możemy zdefiniować natężenie niskich dźwięków jak i wysokich. Większość programów do słuchania muzyki jest obecnie wyposażona przynajmniej w equalizer, co jeszcze bardziej zwiększa możliwość niemal doskonalego zdefiniowania parametrów muzyki.

Prezentowany monitor jest produktem najbardziej zaawansowanych z trzech dostarczonych do redakcji modeli (n. Belinea 107060 miał już plamkę 0.27 mm, słabsze parametry częstotliwości horyzontalnej i pionowej). Wszystkie mają jednak zainstalowany ten sam typ sterowania cyfrowego i wbudowany zestaw głośnikowy w technologii - Nikamichi Soundsystem. Ich zaletą jest przede wszystkim znacznie przystępniejsza cena, przy nieco tylko gorszych parametrach obrazu. Jeżeli potrzebujemy monitora, przede wszystkim do gier, produkcji edukacyjnych, jak również do amatorskiej zabawy na polu grafiki dwu i trójwymiarowej, wymienione monitory Belinea będą doskonałym, a przy tym względnie tanim rozwiązaniem. Pamiętając jednocześnie o ich świetnych parametrach muzycznych, wydaje się to propozycja ze wszech miar godna przemyślenia. ■

Sprzęt do testu udostępniła firma FF Computers z Bielska Białej
Tel./Fax oddział we Wrocławiu (071) 326-00-30

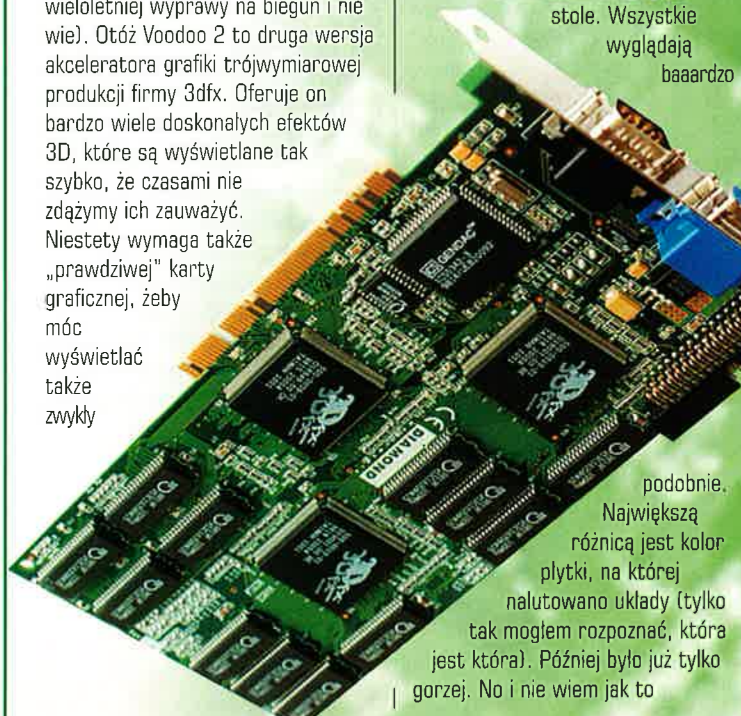
Voodoo2: trojaczki z dopalaczem?

Diamond Monster 3D II X200, Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2, STB BlackMagic 3D

Życie producentów gier stało się ostatnio sporo trudniejsze. Od czasu spopularyzowania się na rynku akceleratorów 3D, każdy program przeznaczony do zabawy po prostu musi mieć obsługę trójwymiarowej grafiki. Niedługo dojdzie do tego, że ktoś wymyśli pasjansa bez wykorzystania 3dfx, a już moi redakcyjni koledzy (których gorąco pozdrawiam) w swoich recenzjach napiszą takie rzeczy, że aż wstyd będzie to przy ludziach powtarzać. Ostatnim wynalazkiem w technologii akceleracji 3D jest Voodoo 2. Ten układ jest już z nami od kilku miesięcy i nawet osobiście już o nim pisałem w poprzednim numerze. Tym razem jednak przeprowadziliśmy dogłębny test trzech kart dostępnych na rynku opatrzonych logiem 3dfx Voodoo 2.

ŁUKASZ NOWAK

No cóż, taki był przynajmniej pomysł. Co z tego wyszło, za chwilę. Tymczasem przypomnijmy w skrócie, co to właściwie jest to Voodoo 2 (no co, a może ktoś właśnie wrócił z wieloletniej wyprawy na biegun i nie wie). Otóż Voodoo 2 to druga wersja akceleratora grafiki trójwymiarowej produkcji firmy 3dfx. Oferuje on bardzo wiele doskonałych efektów 3D, które są wyświetlane tak szybko, że czasami nie zdążymy ich zauważyć. Niestety wymaga także „prawdziwej" karty graficznej, żeby móc wyświetlać także zwykły obraz 2D. Podstawowymi różnicami w stosunku do Voodoo 1 są: rozmiar pamięci (8 lub 12 MB), tryb pracy SLI (pozwala on na połączenie dwóch identycznych kart ze sobą, co w teorii daje kilkukrotny wzrost szybkości) oraz ogólne przyspieszenie pracy. Jednak, jak zwykle w takich przypadkach, nie ma róży bez kolców. W tej chwili Voodoo 2 jest ponad trzykrotnie droższy od swojego starszego brata. Właśnie dlatego nie stał się jeszcze bardzo popularny i wciąż jest bardzo wiele osób, które nie zdecydowały się zmienić swojego starego 3dfx na coś nowszego. Właśnie dla nich chcieliśmy przeprowadzić duży test, w którym zmierzylibyśmy wydajność kilku różnych kart, powiedzieli która najlepsza, a od której trzymać się z daleka. Po krótkich pertraktacjach z dystrybutorami obiecano nam trzy urządzenia: Diamond Monster II X200 (tę wersję testowaliśmy jako pierwsi w Polsce, ha), Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2 oraz STB BlackMagic 3D. Wszystkie mają po 12 MB pamięci i sprawdziliśmy je także w trybie SLI. Ogólny pomysł był dobry, ale wszystko zawaliło się w momencie, gdy akceleratory były już w redakcji i zaczęliśmy robić testy. Pierwsze obawy pojawiły się jak położyłem karty jedna obok drugiej na stole. Wszystkie wyglądają baaardzo



podobnie. Największą różnicą jest kolor płytki, na której nalutowano układy (tylko tak mogłem rozpoznać, która jest która). Później było już tylko gorzej. No i nie wiem jak to powiedzieć (nie może mi to przejść przez gardło, a właściwie przez palce), ale wszystkie trzy karty są niemal identyczne. Zresztą sami zobaczycie w tabelce, że różnic w wydajności prawie nie ma. Być może ktoś dopatrzy się jakiejś prawidłowości, ale nawet jeśli, to wahania na poziomie 1 ramki na sekundę mogą wynikać z niedokładności pomiarów i z całą pewnością nie będą wpływały na rzeczywistą szybkość w grze. W tym momencie sprawa wyglądała już tragicznie i pod znakiem zapytania stawał sens publikacji artykułu. Ale my tylko przekazujemy informację, a nie ją tworzymy. Jak producenci nie potrafią zrobić czegoś szybszego niż konkurencja, to też warto o tym powiedzieć. A poza tym naobiecywaliśmy trochę i trzeba było wypić to piwo (bezalkoholowe, oczywiście ;-). Dlatego postaram się w kilku słowach scharakteryzować każdą z kart, a później już ogólnie omówić wyniki testu i zasadność kupna Voodoo 2.

Diamond Monster II X200

Już od dosyć dawna dostępna jest wersja X100 z 8MB pamięci, ale pierwszy egzemplarz X200, z 12MB, bardzo niedawno temu zszedł z taśmy. Teraz jest to już w pełni wartościowy akcelerator, który w niczym nie ustępuje konkurencji. Po zwiększeniu rozmiaru RAM, wydajność jest już na najwyższym, możliwym poziomie. Dodatkowo gry mogą sobie pozwolić na używanie większych tekstur, co poprawia nieco ich wygląd. Pamiętam, że w czasach pierwszego Monstera niesamowitą sensacją stały się dołączone do niego pełne wersje nowiuśkich gier. Tym razem sprawa wygląda nieco inaczej. Standardowo, Monster II nie ma w ogóle nic dołączonego. Można co prawda kupić wersję XL, która zawiera trzy gry, ale jest droższa, a Tomb Raider 2, Heavy Gear i Need For Speed II nie są już pierwszej młodości. Nieco lepiej sprawy stoją w przypadku driverów. Po pierwsze, zaraz przy instalacji bardzo mnie ucieszył język polski. Wkładając płytkę, widzimy całe menu w naszym ojczystym narzeczu. Niestety na tym się kończy. Zarówno sterowniki, jak i podręcznik (tylko w plikach Acrobata) są dostępne tylko po obcemu. Wiem, że inne firmy też tak robią, ale jak się zaczęło lokalizację, to wypadałoby ją skończyć. Wtedy byłby to spory plus. Poza tym, same drivery są najlepsze spośród testowanych. Jako jedyne zawierają możliwość „podkręcania" karty i wiele innych, zaawansowanych opcji. To się liczy.

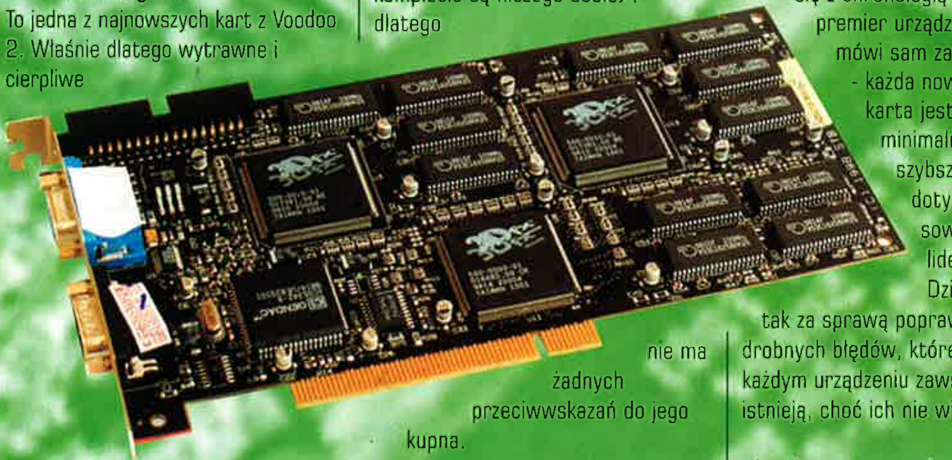
Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2

To urządzenie było pierwszym akceleratorem opartym na Voodoo 2 jaki ujrzał świat. Od razu sprzedawano je w wersji 12MB. Zapewne ze względu na wczesną datę premiery, 3D Blaster jest minimalnie wolniejszy od konkurencji. Powtarzam jednak raz jeszcze, że nie ma to ABSOLUTNIE żadnego wpływu na prawdziwą szybkość podczas grania. Skoro nie można zrobić niczego dużo szybszego, albo sporo tańszego, to zadbajmy chociaż o ładną oprawę produktu. Taką dewizę wyznają chyba ludzie z Creative'a. Właśnie dlatego jako jedyny, 3D Blaster posiada drukowaną instrukcję obsługi karty oraz dołączonych gier. A tych jest sporo, bo aż cztery: Incoming, Actua Soccer 2, G-Police i Ultimate Race

Pro. Jak pewnie się orientujecie są to tytuły naprawdę nowe i wszystkie w całkowicie kompletnych wersjach. Taka lista robi wrażenie i za to należy zdecydowanie pochwalić Creative'a. Pomimo o drobinę niższej wydajności i nie wyróżniających się sterowników, ta karta jest godna polecenia ze względu na bogate wyposażenie i nieoszczędzanie na instrukcjach. Wpływa to bardzo pozytywnie na ogólny wizerunek urządzenia.

STB BlackMagic 3D

To jedna z najnowszych kart z Voodoo 2. Właśnie dlatego wytrawne i cierpliwe oko, przeglądając tabelkę stwierdzi, że ta karta jest najszybsza. A ja znowu, z uporem, już do znudzenia powtarzam, że różnice w wydajności są za małe, żeby przez ich pryzmat twierdzić, że coś jest lepsze albo gorsze. Dlatego liczą się inne rzeczy. STB została bardzo ładnie „wydana". Duże, kolorowe pudełko zachęca do zabawy, dołączone gry (G-Police i Battle Zone) są pierwszorzędne, a nawet znalazło się miejsce na krótką broszurkę informacyjną na temat instalacji, możliwych problemów i sposobów ich rozwiązania. W komplecie znajdziemy wszystkie potrzebne kabelki (również do połączeń SLI). Niestety prawdziwa instrukcja znajduje się tylko na CD w plikach Acrobata, a drivery nie szokują ilością dostępnych opcji. BlackMagic 3D to produkt poprawny. Nie wyróżnia się niczym szczególnym, chociaż jest o drobinę szybszy od konkurencji. Jak już wcześniej wspominałem wszystkie karty są do siebie bardzo podobne i o wyborze firmy może zadecydować dostępność w sklepie albo tytuły dołączonych gier. STB w niczym nie ustępuje rywalom (a gry w komplecie są niczego sobie) i dlatego nie ma żadnych przeciwwskazań do jego kupna.



Wyniki testu

No i tutaj tkwią wspominane wcześniej problemy. Przez długi czas zastanawiałem się, czy jest sens publikować tabelkę. Ale żeby pokazać Wam jak to się wszystko rozkładało - wyniki są. Wszystkie testy były robione na komputerze z Pentium II 233MHz i 64MB RAMu. Trzeba powiedzieć, że jest to raczej minimalna konfiguracja dla Voodoo 2. Przy słabszym procesorze, różnice wydajności w stosunku do Voodoo 1, Rivy ZX i innych są tak niewielkie, że przy trzykrotnie wyższej cenie, kupno nowego 3dfx'a jest wątpliwie korzystne. W tej chwili wydajność akceleratora jest tak wysoka, że po pierwsze: to CPU staje się wąskim gardłem i po drugie: właściwie w prawdziwej grze różnica pomiędzy 50, a 60 (to aż 20%) ramek na sekundę jest niezauważalna. Jak już wcześniej wspominałem, testowane Voodoo można poukładać od najwolniejszej, do najszybszej. Fakt, że ta kolejność pokrywa się z chronologią premier urządzeń, mówi sam za siebie - każda nowa karta jest minimalnie szybsza od dotychczasowego lidera. Dzieje się tak za sprawą poprawiania drobnych błędów, które w każdym urządzeniu zawsze istnieją, choć ich nie widać.

Jeden czy dwa?

Pytanie, na które chyba już nie trzeba odpowiadać. Jeśli nie masz Pentium II 450MHz, to drugi 3dfx da Ci jedynie dostęp do rozdzielczości 1024x768. Jednak do tego trzeba już dysponować monitorem o przekątnej co najmniej 17". Mimo, że na co lepszych piętnastkach da się to uruchomić, to poprawa jakości będzie niezauważalna. A jeśli stać Cię na monstrum o przekątnej 21" lub więcej, to wydatek kolejnych kilkunastu baniek na jeszcze jeden Voodoo zdecydowanie Ci się opłaci. W przeciwnym razie, zapomnij o tym.

Info

Diamond Monster II X200
Cena bez gier (z VAT): 1130 zł
Cena z grami (z VAT): 1160 zł
Dostarczył: Cadena Systems
ul. 27 Grudnia 7, 61-737 Poznań
tel. (0-61) 855-21-51, fax 853-32-93
http://www.cadena.com.pl
http://www.diamondmm.com

Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2
Cena (z VAT): 1150 zł
Dostarczył: Datrontech Poland
ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa
tel. (0-22) 675-28-30, fax 675-55-19
http://www.datrontech.com.pl
http://www.soundblaster.com

STB BlackMagic 3D
Cena (z VAT): 1100 zł
Dostarczył: Commpol S.A.
ul. Kątowa 11, 31-404 Kraków
tel. (0-12) 633-77-88, fax 634-24-33
http://www.commpol.com
http://www.stb.com

Kupić czy nie kupić?

Jeśli właśnie myślicie o nowym akceleratorze, to radzę Wam się wstrzymać. Voodoo 2 nie jest już tak rewelacyjną ofertą co jego starszy brat. To prawda - chodzi szybciej, to prawda - można spokojnie pograć w 800x600, ale tak szczerze, to ja nie widzę znacznej różnicy w stosunku do 640x480 i wydawanie sporej sumki jest nieco wątpliwym pomysłem. Jeżeli natomiast jeszcze nie macie żadnego akceleratora, to gorąco polecam kupno jednej z opisywanych kart. Oczywiście wypada kupić wersję z 12MB. Jest ona droższa, ale za to sporo szybsza niż z 8MB, a niektóre gry wyglądają zdecydowanie ładniej. Kończąc ten artykuł, zamykam niniejszym sprawę Voodoo 2. Za bardzo niedługo powinny się pojawić na rynku zupełnie układy. Ze zniecierpliwieniem czekamy na Matroxy G200, Voodoo Banshee i przede wszystkim na Rivę TNT. Te kości podobno dają nie tylko zwiększenie wydajności, ale i zdecydowaną poprawę jakości obrazu. Wydaje się to niemożliwe? Poczekamy, zobaczymy. Jak tylko nowe karty będą dostępne, na pewno dowiecie się o tym pierwsi. Stay tuned ... ■

Wyniki testów

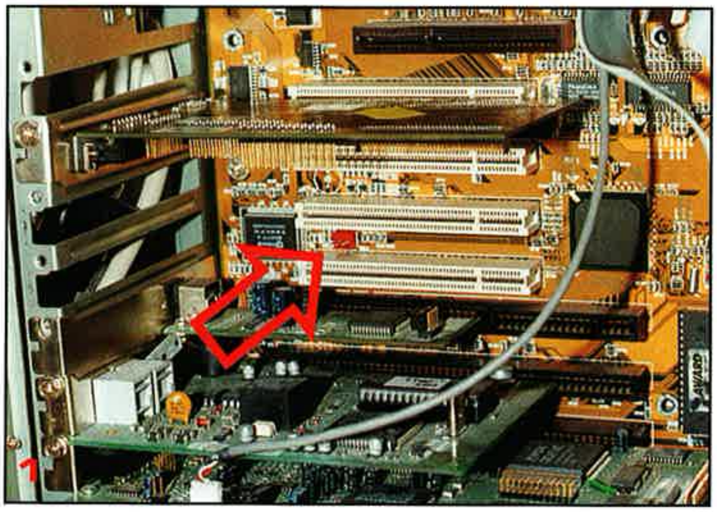
Test		Jednostka	Diamond Monster 3D II		Creative Labs 3D Blaster II		STB Blackmagic 3D	
			1x	2x	1x	2x	1x	2x
GL Quake	640x480	fps	61.10	99.10	61.20	98.10	61.10	96.80
	800x600	fps	38.10	76.80	38.20	73.00	38.10	72.80
	1024x768	fps	x	48.20	x	45.40	x	45.40
Quake II	640x480	fps	55.00	55.20	54.50	54.70	54.70	55.20
	800x600	fps	48.80	55.40	49.50	54.50	48.80	55.30
	1024x768	fps	x	53.70	x	53.00	x	53.20
Turok D3D	640x480	fps	63.60	66.80	63.40	65.60	64.50	66.80
D3D	800x600	fps	52.40	66.20	51.00	65.60	52.20	66.10
OGL	640x480	fps	80.50	98.90	80.70	100.90	79.30	99.20
Incoming	640x480	fps	49.05	50.64	48.47	49.44	49.86	50.90
	800x600	fps	48.85	52.26	48.29	51.15	49.29	52.56
	1024x768	fps	x	53.86	x	52.65	x	53.75
Forsaken	640x480	fps	91.53	93.08	90.07	92.74	92.54	94.23
Final Reality 3D		R Marks	3.59	3.90	3.56	3.86	3.59	3.86

Instalujemy Voodoo

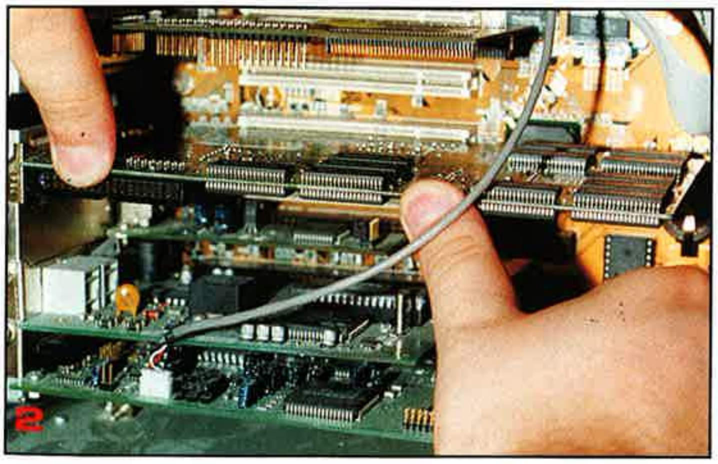
Kilka porad dla gracza

Akcelerator 3D oparty na układzie Voodoo jest bardzo dobry. Ma tylko jedną wadę: wymaga współpracy z inną, "prawdziwą" kartą graficzną. Nie jest to rewelacyjny pomysł, szczególnie że instalacja takiego zestawu może przysporzyć problemów mniej wprawnemu użytkownikowi. Kabelków jest dużo i trzeba je wszystkie odpowiednio połączyć. Jakakolwiek pomyłka spowoduje w najlepszym wypadku wyświetlenie pustego ekranu. Aby uniknąć takich nieprzyjemnych zdarzeń, przygotowaliśmy skrócony opis instalacji akceleratora z Voodoo. Zawiera on jedynie porady na temat podłączenia sprzętu. Sterowniki instaluje się w bardzo prosty sposób (wkładając CD do napędu, kiedy komputer o to poprosi), więc po szczegóły sięgnijcie do instrukcji.

ŁUKASZ NOWAK

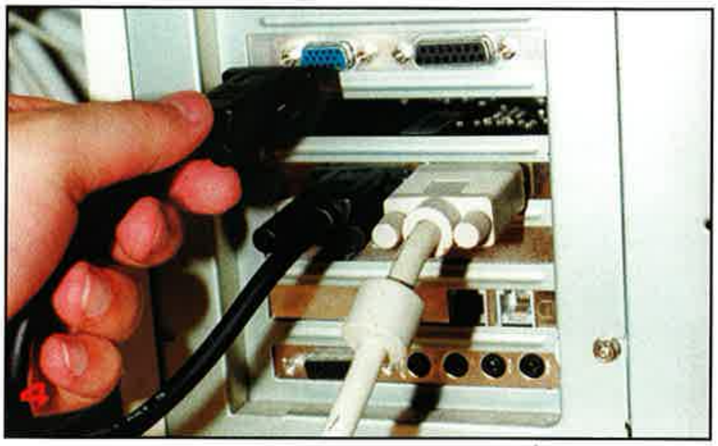


1. Po pierwsze wyłącz komputer i wyjmij wtyczkę z kontaktu. Później zdejmij obudowę. Musisz znaleźć wolne gniazdo PCI (oznaczone na zdjęciu strzałką). Odkręć zaślepkę i zachowaj śrubkę - będzie potrzebna później.

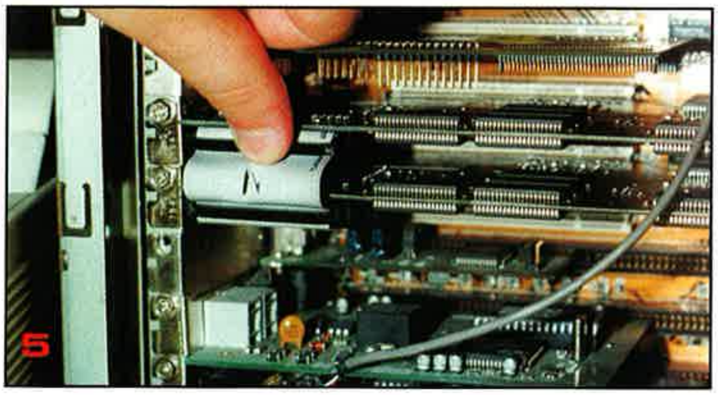


2. Delikatnie, acz stanowczo wciśnij swoje nowe Voodoo do wybranego gniazda PCI. Następnie przykręć je śrubką, którą wcześniej odkręciłeś zaślepkę. Nie ruszaj żadnych innych elementów w komputerze.

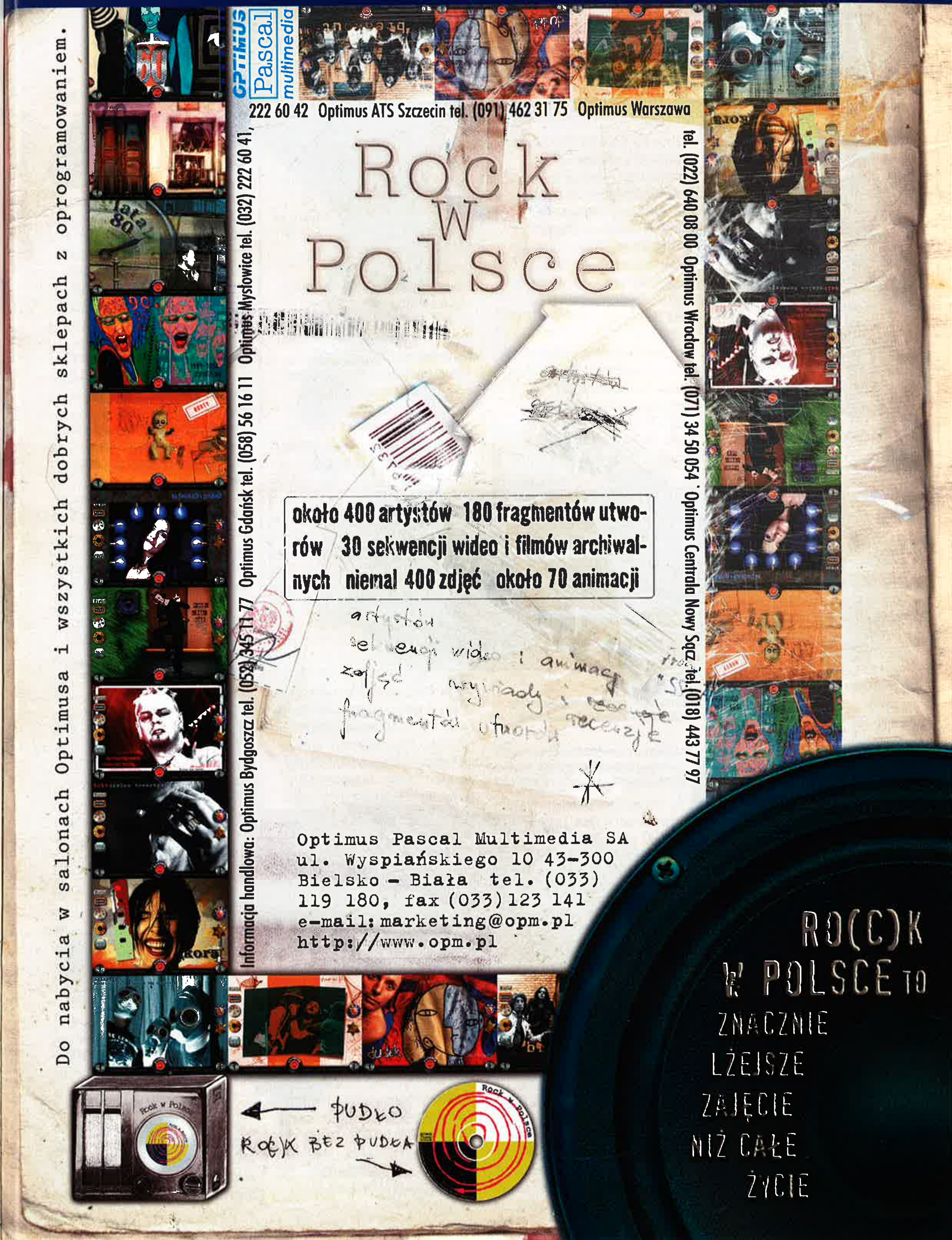
3. Zamknij obudowę. Z tyłu znajdź kabel od monitora i przełóż go do niebieskiego złącza w Voodoo. Pamiętaj o dokręceniu śrubek mocujących złącze.



4. Weź kabel dostarczony razem z kartą i połącz czarne złącze w Voodoo z niebieskim złączem karty graficznej (wyjąłeś przed chwilą z niego kabel od monitora). Po dokręceniu śrub mocujących, możesz włączyć komputer i zainstalować sterowniki i DirectX (jeśli go wcześniej nie miałeś).



5. Jeśli instalujesz drugi egzemplarz Voodoo 2, musisz powtórzyć pierwsze dwa kroki. Pamiętaj, aby obydwa akceleratory znajdowały sie obok siebie i połącz je kabelkiem SLI. Jeśli coś nie wychodzi, spróbuj obrócić kabelek o 180 stopni. Gdyby po włączeniu komputera pojawił sie ciemny ekran, przełóż kable od karty graficznej i monitora do drugiego Voodoo. Doinstaluj jeszcze raz sterowniki i czadu. ■


Do nabycia w salonach Optimusa i wszystkich dobrych sklepach z oprogramowaniem.
OPTIMUS Pascal multimedia
Informacja handlowa: Optimus Bydgoszcz tel. (052) 345 11 77 Optimus Gdańsk tel. (058) 56 16 11 Optimus Mysłowice tel. (032) 222 60 41, 222 60 42 Optimus ATS Szczecin tel. (091) 462 31 75 Optimus Warszawa tel. (022) 640 08 00 Optimus Wrocław tel. (071) 34 50 054 Optimus Centrala Nowy Sącz tel. (018) 443 77 97
Rock w Polsce
około 400 artystów 180 fragmentów utworów 30 sekwencji wideo i filmów archiwalnych niemal 400 zdjęć około 70 animacji
Optimus Pascal Multimedia SA
ul. Wyspiańskiego 10 43-300
Bielsko - Biała tel. (033)
119 180, fax (033) 123 141
e-mail: marketing@opm.pl
http://www.opm.pl
PUDŁO
ROCK BEZ PUDŁA
RO(C)K W POLSCE TO ZNACZNIE LŻEJSZE ZAJĘCIE NIŻ CAŁE ŻYCIE

Genius: kontrolery gier

Flight 2000 F-22X, MaxFire G07, Power Station

Oprócz Billa Gatesa jest w światku komputerowym jeszcze jeden geniusz, któremu warto dokładnie się przyjrzeć - Genius. O ile Billowi ostatnio zagląda się głównie w portfel, o tyle w przypadku tej tajwańskiej firmy, interesujący jest szeroki asortyment różnorakiego sprzętu multimedialnego. W niniejszym artykule zajmiemy się trzema wersjami kontrolerów do gier. Są to trzy zupełnie różne od siebie urządzenia, z których każde przeznaczono do innego rodzaju gier.

ŁUKASZ

Flight 2000 F-22X

Pierwszym joy'em, który wyciągnąłem z pudełka był Flight 2000 F-22X. Ta nazwa, rodem z książek kodowych amerykańskiej armii, chyba dość wyraźnie sugeruje do czego będzie się opisywanej maszynki używać. Jeśli ktoś ma jednak wątpliwości, to śpieszę z wyjaśnieniem, że do symulatorów lotu. Świadczą o tym także podstawowe cechy urządzenia. Przede wszystkim jest to joy analogowy. Oznacza to, że stopień wychylenia jest istotny i będzie miał wpływ na reakcję gry. Poza tym, już wybitnie z samolotem związane są przepustnica i regulator steru poziomego, a także mini-joystick służący do oglądania się wokół siebie lub celowania. Drugim zastosowaniem Flight 2000 będą samochodówki. Należy tu dodać, że raczej takie, w których kładzie się nacisk na realizm jazdy, a nie na zniszczenie wszystkich konkurentów.

Po tej krótkiej prezentacji przyszedł czas na wrażenia z właściwej akcji. Genius ma kilka istotnych elementów, które pomagają w graniu. Po pierwsze, jest dosyć ciężki. Ma to spore znaczenie przy wykonywaniu gwałtownych ruchów drążkiem. Przy niskiej wadze zazwyczaj całość podskakuje, odrywa się od biurka, a często kończy się nadwyrężeniem czegoś tam w ręce. Flight 2000, pomimo braku przyssawek, nie sprawia tego typu problemów. Kolejną cechą, tym razem skutecznie likwidującą zmęczenie jest podstawka na dłoń. Poniżej głównego drążka umieszczono wyprofilowany pierścień, który dobrze podtrzymuje rękę w czasie długich lotów. Joy oferuje cztery przyciski. Pierwszy, na którym opiera się palec wskazujący bardzo dobrze pasuje do działka. Drugi nie został już niestety zaprojektowany bezbłędnie. Znajduje się on z boku, po lewej stronie. Dobrze opiera się na nim kciuk, ale pod jednym warunkiem - gracz musi być praworęczny. Jeśli jesteś mańkutem, to w ogóle nie będziesz mógł ująć Geniusa w dłoń. Spory minus. W locie samolotem bardzo przydają się przepustnica i ster. To pierwsze jest wykonane bez zarzutu, ale drugie ma zupełnie inną konstrukcje (nie wiedzieć czemu) i chodzi za ciężko, skrzypi i dlatego jest raczej średnio użyteczne. Dobrym pomysłem jest natomiast umieszczenie suwaków do kalibracji joy'a pod spodem. Nie można ich przypadkowo przesunąć i nie trzeba ustawiać wszystkiego za każdym razem od nowa. Rzucającym się w oczy gadżetem jest mini-joystick. To taki niby przycisk, którym można się oglądać na boki, albo celować. Przydaje się to w walce powietrznej, gdzie nie ma czasu na ciągłe sięganie do klawiatury. Niestety tę funkcję musi obsługiwać bezpośrednio gra. Poza tym, wszystkie przyciski i regulatory chodzą na standardowych sterownikach z Windows.

U góry:
Dzięki regulatorom przepustnicy i steru poziomego możliwe staje się dokładniejsze oddanie specyfiki lotu samolotem.

MaxFire G07

Kolejną propozycją firmy Genius jest gamepad o nazwie MaxFire. Przydatność tego typu kontrolerów stanowiła od zawsze temat zażartej dyskusji pomiędzy użytkownikami konsol i pecetów. MaxFire nie wnosi właściwie do niej niczego nowego. Jest tylko dobrą realizacją dotychczasowych pomysłów.
Słowa pochwały należą się za bardzo wygodny kształt pada. Nawet przy długim giercowaniu nadgarstki nie są zmęczone, a dzięki odpowiedniemu profilowaniu, paluszki nie plączą się tam gdzie nie trzeba, ale leżą na swoich miejscach. Muszę przyznać, że nie jestem zwolennikiem tego typu zabawek. Aby to potwierdzić na początek odpaliłem Quake i ... zostałem lekko zaskoczony. MaxFire dzięki ośmiu przyciskom, które można dowolnie programować sprawiał się całkiem nieźle. Mimo że do walki przez sieć nadal nic nie pobije myszki z klawiaturą, do przechodzenia można zastosować pada. Jak już wspomniałem o przyciskach, to dodam, że dwa z nich umieszczono z tyłu (patrząc od strony gracza) i dzięki temu wchodzą one dokładnie pod palce wskazujące. Przyjemna sprawa. Jednak aby je wykorzystać trzeba mieć odpowiednie drivery. Znajdują się one na stronie www producenta i na naszym CD w katalogu /Bonus/Bonus1/Genius. Warto przeczytać plik czytaj.txt, aby dowiedzieć się jak zainstalować pada. Pierwsze i chyba jedyne problemy pojawiły się przy funkcji turbo. Otóż dostępna jest ona tylko dla pierwszych dwóch przycisków. Czemu? Nie wiadomo. Ciekawym pomysłem jest włączanie na stałe jednego z przycisków bez jego wciskania. Są takie gry, gdzie ułatwi to życie. Ale również w tym miejscu pojawia się mała niedoróbka: można włączyć tylko

U dołu 1 i 2:
Dwa dodatkowe przyciski MaxFire leżą dokładnie pod palcami wskazującymi. Dzięki możliwości programowania, mogą one z powodzeniem zastępować standardowe klawisze pada.

jeden przycisk na raz, co więcej drugi pozostaje wtedy zupełnie nieaktywny i nie da się go używać. Mały to problem, gdyż zawsze pozostają jeszcze cztery sztuki do zaprogramowania, ale jednak trochę denerwuje. Dla osłody trzeba pochwalić producenta za umieszczenie przełączników do włączania turbo. Znajdują się one w takim miejscu, że nie przeszkadzają w graniu, ale można je w każdej chwili przestawić bez przewracania całego pada do góry nogami. Jeśli miałbym w skrócie opisać MaxFire G07, to powiedziałbym, że jest to dobrze wykonany gamepad bez żadnych udziwnień i przekrętów. Można rzec: klasyka gatunku. Pomimo drobnych problemów, możliwość dowolnej konfiguracji pozwala ominąć wszelkie niedogodności i grać w spokoju. Dlatego jak ktoś lubi pady - to polecam, jeśli nie - to pewnie i tak go nie przekonam.

Power Station

Znam wielu ludzi, którzy twierdzą, że wszelkie joy'e, pady i inne takie są nic nie warte i tylko prawdziwe automaty dają przyjemność z grania. Cóż, czasami trudno się z taką opinią nie zgodzić. Właśnie dlatego Genius wyprodukował konsolę do gier Power Station. Ta zabawka wygląda naprawdę potężnie. Jest to coś, czego na rynku chyba jeszcze nie było i ma duże szanse na osiągnięcie sukcesu. Pomysł jest prosty: przenieść kontrolery z automatów żywcem do świata pecetów. Niby banalne, ale jakoś nikt wcześniej na to nie wpadł.

Power Station to cyfrowy, ośmiopozycyjny joystick zaopatrzony w specjalny zestaw przycisków. Idealnie nadaje się to wszelkich mordobić, strzelanek i innych gier wymagających dużej zręczności i szybkości w paluszkach oraz bezwzględnego wyłączenia mózgu. Cała zabawa zaczyna się za sprawą wspomnianych już wcześniej przycisków, które do złudzenia przypominają te z automatów. Są duże, lekko zaokrąglone, łatwo się wciskają i można w nie walić bez opamiętania. A, i jest ich sześć. Tego zawsze brakowało w Mortalu i jemu podobnych. Można przypisać każdy kopniak, czy piąchę do innego klawisza, co bardzo się przydaje. Z kolei ukłonem w stronę fanów strzelania do wszystkiego co lata, pływa i pełza są rozbudowane funkcje turbo. Każdemu z przycisków można ustawić czy ma działać w trybie normalnym, czy w przyspieszonym. Dodatkowo możliwe są trzy poziomy szybkości turbo. Jeśli chcemy pograć z kumplem na jednym komputerze, przyda się możliwość wyłączenia poszczególnych klawiszy. Mając dwie Power Station, na pierwszym włączamy klawisze od 1 do 3, a na drugim od 4 do 6. W ten sposób nie będziemy sobie nawzajem przeszkadzać. Dobra, koniec rozwodzenia się nad jednym i tym samym (choć warto).

Niestety chyba nigdy nikt nie stworzy joy'a idealnego. W Power Station słabym punktem jest drążek. Przede wszystkim jego rozmiar jest trochę nieodpowiedni. Za małe to żeby sprawnie ująć w całą dłoń, a za duże żeby potraktować z góry jak lewarek skrzyni biegów (dla młodocianych: to jest to, co wystaje po środku z podłogi i czym tata co chwila bawi się w samochodzie).

Co i za ile?

Flight 2000 F-22X	Cena (z Vat): 45 zł
MaxFire G07	Cena (z Vat): 40 zł
Power Station	Cena (z Vat): 92 zł

Również siła oporu nie została dobrana najlepiej. Trzeba włożyć nieco siły podczas grania, ale może to dobrze - w końcu sport to zdrowie, a i mięśnie puchną od tego. Kolejnym ciekawym rozwiązaniem w konsoli jest rozsuwanie boczków (patrz zdjęcia). Dzięki temu całą maszynę można położyć na kolanach i odsunąć nasze biedne, zniszczone oczy od monitora.

U góry:
Wysuwane boczki Power Station pozwalają na wygodniejsze i stabilniejsze ułożenie konsoli. Pomaga to przy gwałtownych ruchach zwykle towarzyszących komputerowym mordobiciom.

Genius Power Station to rozwiązanie prawie genialne. Doskonały pomysł został w dobry sposób wykonany i pomimo drobnych niedociągnięć daje dużą przyjemność z graniu. W końcu pojawiła się dobra konsola do mordobić, która może przełamać monopol klawiatury. Jeśli myślisz, że Mortal na PC niby podobny do tego na automatach, ale jednak nie ten sam - musisz mieć Power Station. To jest to czego zawsze Ci brakowało. ■

Sprzęt do testowania dostarczyła firma:
JTT Computer, ul. Braci Gierymskich 156, 50-950 Wrocław
tel. (0-71) 347-58-00, fax 347-59-00, http://www.jtt.com.pl
http://www.geniusnet.com.tw

Ścisnąć dźwięk

W świecie MP3

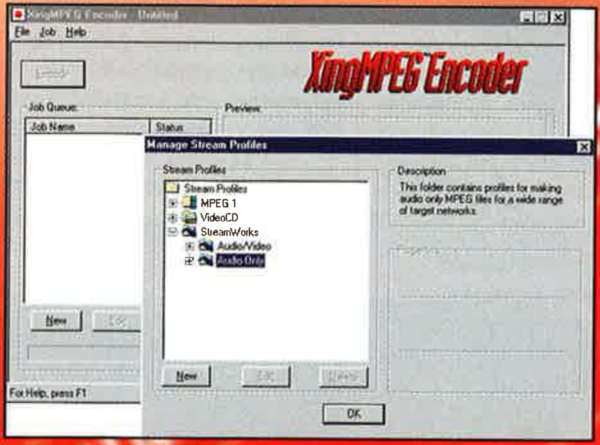
Czy nie marzyliście kiedyś o tym, żeby podobnie jak na filmach typu Men In Black mieć płytkę, na której mieści się kilkugodzinny film albo kilkanaście godzin muzyki z doskonałą jakością? Pewnie nie, ale skoro pojawiają się takie możliwości, to czemu z ich nie skorzystać?

Łukasz Nowak

Na standardowej płycie CD można zmieścić 74 minuty muzyki. Nikt chyba nie uwierzyłby, że dzięki matematyce (tak, tej ohydnej matematyce) możliwe stanie się zapisanie na tym samym, identycznym krążku ponad 11 GODZIN dźwięku bez słyszalnej utraty jakości. Taka magia nazywa się kompresją. Pozwala ona zapisać dane w postaci kilkunastokrotnie mniejszych plików. Wadą tego rozwiązania jest brak możliwości bezpośredniego użycia informacji. Trzeba przepuścić je przez tzw. dekompresor, który przywróci im poprzednią postać i... objętość. W przypadku dźwięku najpopularniejszym formatem „ściskania" jest MPEG Layer 3, częściej nazywany w skrócie MP3. To właśnie dzięki niemu minuta nagrania z pełną jakością płyty CD zajmuje około 1 MB.

Jak stworzyć plik MP3

Zamiana muzyki znajdującej się na płycie CD do postaci pliku MP3 wymaga pewnej wprawy i cierpliwości. Cała operacja przebiega w trzech etapach: zrzucenie z CD, kompresja i edycja etykiet ID3. Pierwszy z nich polega na przegraniu danych z krążka na twardy dysk i zapisaniu ich w postaci plików WAVE. Aby tego dokonać, potrzebne są dwie rzeczy: odpowiedni napęd CD-ROM i specjalny program. Szczególną uwagę należy zwrócić na czytnik. Niestety nie każdy potrafi bezproblemowo zgrywać muzykę. Wszystkie nowsze (24x i więcej) nie powinny mieć problemów, ale będą zdecydowanie różnić się jeśli chodzi o szybkość. Najlepsze są urządzenia firm: Teac, Plextor, Yamaha i Sony. Potrafią one zapisać muzykę w czasie maksymalnie szesnaście razy krótszym od jej trwania (dla 74 minut z CD zajmie to niecałe 5 minut). W przypadku innych napędów (np. Toshiba lub Philips) wartość ta może spaść do prędkości pojedynczej. Kiedy mamy już dobry czytnik, musimy uruchomić specjalny program. Najwygodniejsze są shareware'owe: WinDAC i Audiograbber. Obsługują one dowolny sprzęt i są bardzo proste w obsłudze. Wystarczy wybrać interesujące nas utwory, wydać polecenie „save" i poczekać kilka minut. Należy przy tym pamiętać o odpowiedniej ilości wolnego miejsca: minuta muzyki w postaci pliku WAVE zajmuje ponad 10 MB.



Kiedy mamy już wszystkie interesujące nas utwory na dysku, musimy je skompresować. I tu pojawiają się pierwsze poważne problemy. Niestety profesjonalne programy kompresujące MP3 są bardzo drogie (ich ceny dochodzą do 300 USD). Istnieją dwa wyjścia: albo stosować programy typu freeware, które są znacznie wolniejsze, albo wykorzystywać kilkunastodniowe okresy próbne aplikacji komercyjnych, a później je kupić. Sprawa jest bolesna, ale nie można mieć wszystkiego za darmo, więc albo płać, albo cierpliwie czekaj. Cała zabawa rozgrywa się bowiem o algorytmy kompresji. Ponieważ zamiana dźwięku do formy skompresowanej polega na wykonaniu bardzo dużej liczby operacji matematycznych, wymagana jest znaczna moc procesora i optymalizacja kodu. Dlatego najlepsze mechanizmy są opatentowane, ściśle strzeżone i sprzedawane po cenach nie z tej ziemi.

Obecnie istnieje jedynie kilka algorytmów-programów kompresujących MP3. Do najlepszych, ale i najdroższych, należą Xing i Fraunhoffer. Pierwszy potrafi kodować z prawie czterokrotną prędkością (na PII 233 MHz), a drugi - podwójną. Niestety Xing „obcina" wysokie tony (pow. 16 KHz). Ucho ludzkie może usłyszeć dźwięk o częstotliwości do 18 KHz. Dlatego teoretycznie MP3 kodowane Xingiem są gorsze, ale osobiście nie jestem w stanie tego usłyszeć na domowej wieży. Jak dla mnie, zarówno Fraunhoffer, jak i Xing dają doskonałe efekty, niczym nie różniące się od płyty CD. Alternatywą dla drogich programów jest share- lub freeware. Ostatnio pojawiło się na rynku kilka tanich aplikacji, które wykorzystują swoje własne algorytmy. Do najpopularniejszych należą Unreal Encoder i MPx Encoder. Dzięki nim można żyć w zgodzie z prawem za rozsądne pieniądze (max. 30 USD). Szkoda tylko, że są takie wolne. Nie osiągnie się nimi lepszego wyniku niż pojedyncza prędkość. Wszystkie programy są proste w użyciu i działają podobnie jak „zrzucacze": wybrać pliki, wcisnąć OK i czekać. Kodowanie do formatu MP3 zajmuje dużo czasu. Aby skompresować godzinę muzyki, musimy przeznaczyć od 15 do 90 minut. W tym czasie nie warto używać komputera. Co prawda można ustawić programowi niski priorytet i kazać mu pracować w tle, ale to spowoduje nawet kilkukrotne wydłużenie całego procesu.

Ostatnią fazą tworzenia pliku MP3 jest nadanie etykiet ID3 (zwanych często TAGami). Zawierają one informację o tytule i wykonawcy utworu, nazwie i roku wydania płyty, gatunku muzyki oraz ewentualne komentarze. Dzięki TAGom odtwarzacze mogą w efektowny sposób wyświetlać wszystkie dane utworu, a nie tylko długość i nazwę pliku. ID3 nadaje się w praktycznie dowolnym programie. Odpowiednie funkcje posiadają odtwarzacze, kompresory, a także dedykowane aplikacje, które dodatkowo potrafią zmieniać nazwy plików, katalogować utwory itp.

Jak w filharmonii

Niewątpliwie najważniejszym programem związanym z MP3 jest odtwarzacz. Musi to być specjalna aplikacja zawierająca algorytmy dekompresji MPEG. Podobnie jak w przypadku kompresji, odtwarzanie również wymaga znacznej mocy obliczeniowej. Na szczęście nawet przy procesorze 486 nie ma problemów z przeciążaniem systemu i podczas słuchania można normalnie pracować. W przypadku Pentium II praca odtwarzacza nie wywołuje już absolutnie żadnego spowolnienia działania systemu.

Najbardziej zaawansowanymi i najpopularniejszymi aplikacjami do dekompresji MP3 są: WinAMP, Nad i YAMP. Te zaawansowane programy są przede wszystkim estetyczne i wygodne w obsłudze. Równie istotne jest także niskie obciążenie procesora. Zdecydowanie najlepszy w tym względzie jest WinAMP. Trzeba za niego zapłacić jedynie 15 USD, a oferuje wszystko co można sobie wyobrazić. Od wygodnego i kompleksowego sterowania odtwarzaniem, poprzez edycję TAGów, aż po rozbudowane moduły wizualizacyjne (najprostszy z nich wygląda jak wyświetlacz Spectrum Analyzer, spotykany w co lepszych wieżach). WinAMP ostatnio został przystosowany do odtwarzania wszelkiego rodzaju plików dźwiękowych. Oprócz MP3 potrafi zagrać z MOD, MIDI, a nawet CD. Kolejną bardzo przydatną cechą programu jest obsługa „skór". Pozwalają one dowolnie, wedle życzenia, zmienić wygląd programu. Po Internecie krąży już kilka tysięcy skór stworzonych przez różnych użytkowników.

Nieco w tyle pozostają inne odtwarzacze. Nad i YAMP posiadają całkowicie odmienne interfejsy i wielu osobom mogą się spodobać. Nie są jednak aż tak funkcjonalne jak WinAMP i na dłuższą metę okazują się mało wygodne. Poza tym znacznie większe obciążenie procesora dyskwalifikuje te programy w przypadku słabszych komputerów.

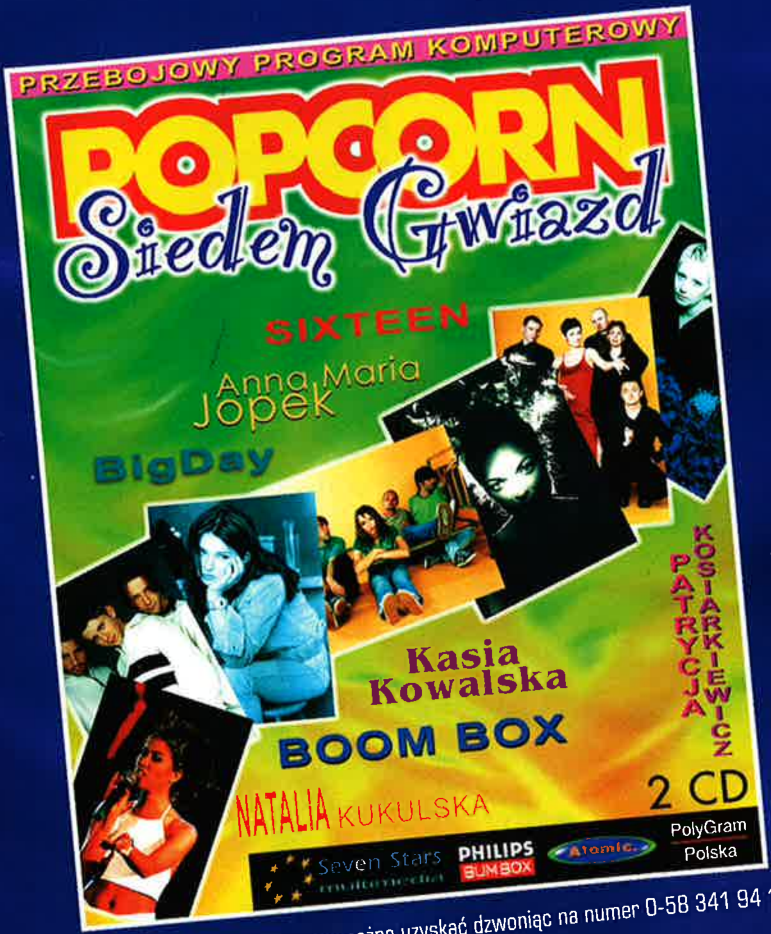
Bez wad?

Czy MP3 jest standardem idealnym? Wszystko wskazuje na to, że tak. Do niedawna problemem była wydajność komputerów i skąpa oferta oprogramowania. Obecnie wszystko się zmieniło i te przeszkody zostały zlikwidowane. Popularność tego formatu stała się tak duża, że sprawą zaczynają się interesować duże koncerny elektroniczne (Sony, Panasonic, Hitachi). Powstały już pierwsze „walkmany" na MP3. Podręczne odtwarzacze i kompresory mają niewiele wspólnego z komputerem i są od niego całkowicie niezależne. Już niedługo może okazać się, że w popularnych wieżach obok magnetofonu, radia i CD pojawi się także moduł do obsługi MP3. ■

Konkurs z Siedmioma Gwiazdami

w naszym programie:

*** ŚPIEWAJ Z GWIAZDAMI w duecie lub solo * POZNAJ ich historie i teraźniejszość ***
*** POSŁUCHAJ dema płyt * OBEJRZYJ zdjęcia i teledyski * GRAJ i baw się dobrze ***



(informacje na temat programu można uzyskać dzwoniąc na numer 0-58 341 94 17)

a u nas konkurs i supernagrody:

BUM BOX PHILIPS

+ zdalne sterowanie
+ cyfrowy tuner radiowy, magnetofon, CD
+ system dźwięku przestrzennego INCREDIBLE SURROUND
+ podbicie basów DYNAMIC BASS BOOST
+ 80W mocy muzycznej
+ głośniki bass reflex

AZ 1209

... oraz 10 egzemplarzy programów komputerowych firmy Seven Stars Multimedia

Pytania do konkursu:

1. **Jaki tytuł miał pierwszy singiel (pierwszy przebój) zespołu Boom Box?**
   a. "Lawa"
   b. "Noc i dzień"
   c. "Oto życia smak"

2. **Jaki tytuł nosi debiutancka płyta Patrycji Kosiarkiewicz?**
   a. "Puls"
   b. "Iluminacja"
   c. "Bajeczki"

3. **Którą z poniższych piosenek śpiewa Kasia Kowalska?**
   a. "Jak ja wierzę"
   b. "Wyrzuć ten gniew"
   c. "Wakacji szał"

odpowiedzi należy wysyłać na adres: Seven Stars Multimedia, skr. poczt. 219, 80-952 Gdańsk 6

NGG-Niesamowicie Grywalna Gra

V.O.T.E.R. Golem

W ramach trzymania ręki na pulsie, dbania o własne podwórko i chęci informowania czytelników o tym, co w trawie piszczy, w pewien piękny dzień zabraliśmy nasze graty, by udać się w długą, półtorakilometrową, podróż do położonej we Wrocławiu siedziby firmy Leryx Longsoft. Poniżej prezentujemy przesłuchanie głównych osobników stojących za czymś, co ma wszelkie szanse zamieszać na rynku rasowych strategii - i to nie tylko w Polsce. Osoby występujące po stronie broniących się przed gradem pytań:

Reżyser projektu: Aleksander Chrzanowski (ACH)

Współscenarzysta, oprawa dźwiękowa: Adam Skorupa "Scorpik" (AS)

Szara eminencja, pomoc dla wszystkich: Jarosław Modrzejewski "Długi" (SZA)

Główny projektant grafiki: Grzegorz Surdykowski "Ojciec" (GS)

oraz pytania te zadający:

CD-Action (Jerzy Kucharz, Aleksander Olszewski): (CDA)

A oto sam scenopis:

CDA: Jak wynika z tytułu, nasza rozmowa toczyć się będzie "w temacie" V.O.T.E.R. Golema. Poproszę więc o parę słów najlepiej charakteryzujących to, z czym mamy obecnie do czynienia.

SZA: Chcemy zrobić produkt, który będzie naszą wizytówką na parę najbliższych lat. Staraliśmy się przeanalizować to, co zostało popełnione w nie najlepszym stylu w Clashu oraz pozostałych naszych grach - V.O.T.E.R. Golem jest już w końcu czwartym naszym tytułem. Innymi słowy zamierzamy stworzyć grę, która zaabsorbuje kawałek świata i liczymy na to, że będzie grą nie tylko bardzo popularną, ale do tego polską.

CDA: Czy aby przypadkiem nie w tym właśnie upatrujecie głównych powodów odniesienia sukcesu?

SZA: Że jest polska? Nie ma mowy, ale po kolei. Pierwszym punktem, od którego trzeba by zacząć mówiąc, co to będzie za gra, jest stwierdzenie, że na pewno będzie ona grą strategiczną - tak na prawdę ciężko nam jeszcze obecnie określić, czy będzie to strategia rozgrywana w czasie rzeczywistym, czy też w turach. Na pewno jej serce będzie pochodziło z klasyki gier tego ostatniego gatunku, chcemy jednak to wszystko bardziej uwspółcześnić i nadać temu odpowiednie tempo. Nie będzie to jednak RTS!

CDA: A czym według was ma ona przebić produkty obecnie znajdujące się na rynku? Tak na marginesie, w jaką strategię graliście ostatnio?

ACH: Eeee, Commandosów.

CDA: I wy tworzycie coś, co będzie bardziej grywalne???

ACH: Tak! Mimo oczywistych różnic pulap narzucony przez tą grę zostanie przez nas pobity.

CDA: Zdajecie sobie sprawę z wagi tego twierdzenia?

ACH: Oczywiście, ale jest to po prostu poziom, który nas teraz interesuje!

SZA: I to z pełną świadomością, co to oznacza! V.O.T.E.R. Golem będzie lepszy z kilku względów. Zacznę może od intra, a sami później stwierdzicie, iż wcześniejsze zapewnienia są jak najbardziej prawdziwe. Mamy rok mniej więcej 1402. W tym czasie żyje koleś, na prawdę ostry mózg, zajmujący bardzo wysokie stanowisko jako alchemik, jeden z największych naukowców swych czasów, który od pięćdziesięciu mniej więcej lat chce przekonać możnych tego świata, że w najbliższej przyszłości na Ziemię, do jednego z oceanów, spadnie meteor. No i okazuje się, że miał rację. Ludzkość (reprezentowana w grze przez Europę - reszta świata była wtedy bardzo słabo poznana, a poza tym to nasz kontynent nadawał ton badaniom, rozwojowi techniki) ma jeden dzień na reakcję. On o tym wiedział oczywiście dużo wcześniej, ale niestety nikt mu nie wierzył. Po upadku meteorytu w oceanach nastąpiły wstrząsy tektoniczne, cała Europa - taka jaką znamy - przeszła do historii. Na miejscu kontynentu pojawiły się setki wysp, czyli nasz świat gry. Grę zaczynamy gdy od kataklizmu minęło czterysta lat. Świat wysp funkcjonował koncentrując przez cały ten czas swój wysiłek na zbrojeniach. Nie ma już starej władzy, starego świata, starej kultury, jest za to totalne zbrojenie się poczynając od możliwości istniejących w średniowieczu, a kończąc na takich na przykład robonurkach.

CDA: Znaczy się świat alternatywny.

SZA: Po prostu katastrofa wszystko zmieniła, nie ma już Europy.

CDA: A z czym związane jest takie ścisłe osadzenie w czasie? Czemu rok 1402?

ACH: Nie ma to znaczenia. Chodzi jedynie o średniowiecze przed odkryciem Ameryki, równie dobrze mógłby to być dowolny inny rok, byleby przed Kolumbem.

AS: Chcieliśmy mieć możliwość wygenerowania nowego świata, stworzenia czegoś dziwnego, połączenia mianowicie starej technologii - czyli właśnie żaglowców - z taką bardziej unowocześnioną, w postaci na przykład futurystycznych sterowców czy prymitywnych robotów.

CDA: Czyli nie ma obawy, że rozwój zatrzyma się na żaglach?

SZA: Nie ma mowy! Pamiętacie Starcrafta? Tam już na samym początku miało się do wyboru jedną z trzech dróg, oznaczającą jedną z trzech ras - my od strony graficznej zastosujemy coś

podobnego. Będą trzy główne style jednostek: oparta na ludziach, organiczne i nastawione na technikę - co u nas oznacza po prostu więcej żelaza, nitów. Ale wszystko to będzie można ze sobą mieszać!

CDA: Czyżby nie do końca liniowy postęp? Swoboda wyboru???

SZA: Ha! Całkowity brak liniowości! Gracz będzie się po prostu poruszał po wielkim drzewie wszystkich możliwych dróg, od niego będzie jednak zależało którą z nich wybierze. Co za tym idzie, jego wojska także nie będą ograniczone do np. organicznych, jak u Zergów - nie będzie bowiem podziału na rasy, jedynym czynnikiem wpływającym na skład wojska będzie obrana droga. Mamy do opowiedzenia historię, zaczyna się dla każdego tak samo, ale reszta zależy od tego, kto w niej bierze udział, od gracza.

CDA: To coś w grach świeżego, nikt tego jeszcze chyba nie wprowadził...

SZA: A nie mówiłem, że nasza strategia będzie najlepsza?

CDA: Nie ma to jak skromność...

SZA: Czemu od razu skromność? Czego mamy się wstydzić? We trójkę nad tym pracujemy i są to nasze pomysły, które uważamy po prostu za świetne! Co w tym złego?

CDA: Nie no, nie mówiliśmy przecież, że są złe!

ACH: To zresztą nie do końca będzie gra. My komuś, kto zajmie się tym, zacznie w to grać, zaproponujemy udział w eksperymencie. To będzie poniekąd walka z ograniczeniami swego umysłu. Tym ma być ta gra.

SZA: Za dużo filozofii do tego dorabia, wytłumaczę to więc normalnie - V.O.T.E.R. Golem ma być po prostu niesamowicie grywalną grą! Taki jest główny plan całej tej akcji! W tym kierunku idziemy, stwierdzając, że takie na przykład fajerwerki 3D, które jakiś czas temu zagościły na rynku aktualnie przeżywają kryzys, brakuje bowiem grywalności. My poszliśmy w kierunku supergrywalności, odpuszczając sobie eksperymenty z trzecim wymiarem, jak to zrobiło wiele firm tracąc na to tylko, w pewien sposób, czas. Zatracono grywalność, bardzo wysoką na przykład w Cywilizacji czy Warcrafcie - ona nagle gdzieś się zagubiła, pojechała w efekty.

ACH: I jeszcze może to, że gra skonstruowana będzie na alternatywnym kontinuum czasoprzestrzennym. Takie wykluczenia, jak godzina, odległość, rozwój technologiczny, nie będą miały znaczenia, tak na prawdę.

CDA: Co się pod tym kryje?

ACH: To znaczy, będą mogły się pojawić żaglowce obok łodzi podwodnych.

CDA: A, to spoko.

ACH: W ten sposób. Może...

SZA: Ogólnie militarność poszła na maxa, goście poświęcili się wojskowości, a nie na przykład rozwojowi filozofii...

CDA: Ale kogo interesuje filozofia? Graczom zależy na walce, potokach czegoś czerwonego...

ACH: Lać się będzie, ale w słusznej sprawie!

SZA: Będzie to strategia, w której nastawiamy się głównie na walkę, po prostu na walkę. Będzie to strategia w turach, bez bitew lokalnych, co jest bardzo ważne, wszystkie będą rozgrywane od razu, jak to ma miejsce w RTSach. Będzie to strategia w turach, ale w tak sprytny sposób zrobiona, że to jest jeszcze tajemnicą.

CDA: ???

SZA: Bo jest, bo jest. Naprawdę jest tu jeszcze parę rzeczy, których nie chcemy jeszcze mówić, wszystko okaże się w marcu. Nie chcemy, by ktoś sobie ten zarąbisty sposób "pożyczył".

CDA: Oki, przejdźmy może zatem do jednostek, sposobów ich tworzenia.

SZA: Widziałeś port na screenach? Tam będzie można produkować nowe jednostki.

CDA: No tak, ale czy coś trzeba będzie wydobywać, transportować surowce?

SZA: Będą surowce, ale nie będzie się to odbywać w czasie rzeczywistym, jak w RTSach. Na mapie znajdzie się parę miejsc przynoszących określony dochód, odpowiednie surowce. A co do transportu - i tak i nie. Część będzie się działa automatycznie, o parę rzeczy będzie trzeba zadbać we własnym zakresie. Nie zapominajcie o jednym fakcie - w tym świecie istnieje magia, przejdzie więc znacznie więcej bajerów.

ACH: Nawet nie tyle magii, to w końcu nie jest magia.

SZA: Taaa, nie jest to w każdym razie magia w ujęciu tolkienowskim, mamy coś innego, może dającego się lepiej wytłumaczyć, z dobrym oparciem w świecie, ale szczegółów na razie nie poznacie. Zauważcie, że świat poszedł w zupełnie innym kierunku, po katastrofie bardzo wiele rzeczy uległo zmianie. A jeden gościu o tym wiedział i na tym właśnie oparta jest fabuła.

CDA: Której początkiem zostaliśmy już zresztą uraczeni, jakaś szansa na kontynuację?

SZA: Spoko, facet przez pięćdziesiąt lat, prócz prób przekonywania innych robił też jeszcze jedną, bardzo ważną rzecz - spisywał w pewnej księdze jedyny sposób na powrót świata po katastrofie do swego pierwotnego kształtu. Sposób na stworzenie V.O.T.E.R. Golema, który będzie mógł przemieszczać wyspy.

ACH: Nie no, nie wiemy jeszcze czy będzie to Golem!

SZA: Dobra, czyli w Księdze był opis, jak stworzyć Coś, niech to na razie będzie Golem, który umożliwi powtórne połączenie Europy, odtworzenie jej pierwotnego kształtu. Ochrona tego dzieła powierzona została syndykatowi, któremu Alchemik przekazał wiedzę o Księdze, a który miał się upewnić, że wiedza ta nie przepadnie i zostanie odpowiednio spożytkowana. Niestety, w trakcie Kataklizmu jej części znalazły się w różnych rękach i dopiero w czterysta lat później syndykat zgromadził wystarczającą siłę, by zacząć aktywnie poszukiwać jej części, odbijać je z rąk lokalnych władców, którzy bynajmniej nie są

zainteresowani powrotem do starego porządku. Tak na prawdę i gracz, jako szef syndykatu, nie wie dokładnie do czego dąży, ale w końcu w tym celu organizacja ta została utworzona...

CDA: A skąd nazwa, czy skrót V.O.T.E.R. coś oznacza?

ACH: Nie, nie jest to (jeszcze) żaden skrót, a pewnego rodzaju przewrotność - taka pisownia ma sugerować jedynie niecodzienny charakter tej gry.

CDA: Znów się chwalicie... A czy nie podobny efekt miałoby pakowanie pełnej wersji gry do szarych kopert?

AS: Ej, był przecież gry, których nazwy niczego nie znaczyły. Choćby MDK, które niby było skrótem, ale oficjalnie gra nie miała z Murder, Death, Kill nic wspólnego! A poza tym, w naszym wypadku wszystko zostanie wyjaśnione. Cały czas graczowi będą w rozgrywce towarzyszyły filmiki (podobne na przykład do tych z Constructora), rozwijające na bieżąco fabułę, dostarczające nowych informacji. Wciągający świat będzie w końcu jedną z głównych atrakcji tej gry!

CDA: I tak pewnie wszystko objęte jest tajemnicą...

SZA: Jest...

CDA: Dlatego też przejdźmy do oprawy dźwiękowej. Scorpik, o ile się orientujemy, wszystko robisz sam?

AS: Tak.

CDA: Czego zatem możemy się spodziewać w przyszłości?

AS: W związku z tym, że będziemy się obracać w klimatach średniowiecznych na morzu - wszystkie bitwy będą się rozgrywały na wodzie, nad wodą i pod wodą, ale mimo cały czas jest to morze - na razie przewidujemy muzykę: szanty śpiewane, marsze takie... no nie wiem jak to nazwać... marsze pirackie, to była dosyć specyficzne muzyka. W takich kierunkach zamierzamy to wszystko przygotować.

SZA: Wszystko to będzie jeszcze oczywiście uwspółcześnione, zambientowane.

CDA: A powiedzcie jedno. Jako że wszystko poszło jednak do przodu, mamy całkiem alternatywną historię - nie chciałbyś poeksperymentować z dźwiękiem?

SZA: Na pewno będzie to "skażone" muzyką współczesną, tą w której Scorpik się obecnie obraca - nie będzie robił czegoś, czego nie lubi.

CDA: Czy nie chcecie zrobić jednak czegoś zupełnie nowego, nie dającego się zaszufladkować?

AS: Cały czas uważam, że aby dobrze podkreślić klimat gry, to jednak sama muzyka musi się w jakiś schematach zamykać. Będą oczywiście eksperymenty, ale nie na tak szerokim polu, żeby gracz nie mógł zaszufladkować tego co słyszy. Będzie na przykład uważał, że jest to muzyka symfoniczna z elementami muzyki elektronicznej, z szybszym uderzeniem, a jednocześnie ze śpiewem szant. Jednak będzie to uwspółcześniona wersja starej muzyki, w nowszym wykonaniu, przy użyciu elektronicznych instrumentów.

CDA: W formacie ścieżek audio?

AS: Z przyczyn technicznych nie. Jakościowo będzie to brzmiało tak samo, użyjemy formatu podobnego do MP3, czy jakieś skompresowane WAVy. Na pewno będzie tego bardzo dużo, będzie to bardzo zróżnicowane, a zwykłe ścieżki audio za bardzo ograniczają objętościowo.

CDA: Scorpik czy V.O.T.E.R. Golem jest dla ciebie wyzwaniem?

AS: Każda gra stanowiła dla mnie duże wyzwanie, chociaż w tym wypadku coś nowego wprowadzają szanty, materiał śpiewany, prawdziwe piosenki.

SZA: Przez to, że Golem niesie ze sobą bardzo duży ładunek fabuły, wspominaliśmy o tych animacjach w małym okienku, chcemy pójść raczej w kierunku muzyki filmowej, a nie zwykłej, do tej pory ilustrującej gry. Muzyka filmowa, a gra będzie trwała dość długo, to nie są dwie, trzy godziny jak w kinie, musi być więc bardzo duża, wielka objętościowo.

CDA: Jak będzie wyglądała oprawa dźwiękowa, same efekty?

AS: Na razie trudno mi jeszcze dokładnie powiedzieć, efekty robimy na końcu. Na pewno znajdą się wszystkie niezbędne odgłosy, będę bardzo mocno naciskał na programistów by mnie tutaj nie ograniczali ani jakościowo ani ilościowo, z tego względu, że wtedy traci na tym cały projekt.

SZA: Tworzony jest zupełnie nowy engine, dzięki czemu Scorpik będzie miał dużo więcej miejsca, niż w Clashu.

ACH: Wiadomo, że jednostki dysponowały będą zróżnicowanym uzbrojeniem, inaczej będzie walczył sterowiec, inaczej żaglowiec, a wszystko to znajdzie odbicie w dźwiękach wydobywających się z głośników. W każdym razie powinno.

CDA: Dobra, dajmy już zatem spokój muzyce, powiedzcie natomiast parę słów o grafice, samym wyglądzie. Wiemy, że będzie to gra 2D, przedstawiliście już argumenty przeciwko fajerwerkom w 3D - czy chcecie zatem przykuć gałki oczne graczy do ekranu?

SZA: Mapa tej gry będzie wyglądała inaczej, niż wszystkie mapy. Nie będzie takiego efektu zasłania terenu jaki jest z reguły: albo czarna plama, albo biała plama, albo szara plama, albo coś, tylko będą chmury. Różnej gęstości albo połacie mgły, które będą ten świat stwarzały bardziej realnym.

CDA: A kto to robi?

SZA: Grafikę terenu zrobił na przykład Lazur, gościu znany ze sceny. Wprawdzie nie ma go teraz w firmie, ale za moment zajrzy do nas Ojciec, który odpowiada za jednostki. W sumie pięciu ludzi plus Lazur, z czego trzech w firmie od początku.

AS: Ej, ja też zrobiłem jeden model, który w dodatku wszedł do całości!

SZA: O, jest sam Ojciec.

CDA: Jesteś głównym gościem od grafiki?

GS: Niezupełnie - od projektów, szkiców ołówkiem.

CDA: Skąd czerpiesz pomysły?

GS: Dużo czytam, SF przede wszystkim i to od wielu lat. Nie da się uniknąć jakiś pewnych trudności. Jak się coś zobaczy, coś do pamięci wskoczy... Ale staram się tego oczywiście unikać.

CDA: Twój najlepszy projekt, coś z czego jesteś dumny?

GS: Jednostki bojowe: mechanurki. Mechanurkowie.

AS: Mechanurcy...

GS: Takie pełzające roboty średniowieczne. Było to duże wyzwanie, te deski i nitowane blachy. Skrzyżowanie beczki z nie wiem czym.

SZA: Z mikserem...

CDA: Jak długo siedzisz nad projektem?

GS: Wszystko zależy od pomysłu.

CDA: Ale od pomysłu do realizacji trochę czasu mija...

ACH: Nie w przypadku Ojca, u niego jest to chwila!

CDA: A potem co?

GS: Chciałbym nawet robić same obiekty, parę zresztą zrobiłem, dwa o ile pamiętam, bo z przenoszeniem tego na komputer różnie bywa.

CDA: Reszta grafików coś czasami popsuje?

GS: Nie zawsze wygląda to po prostu tak jak powinno, a ze swoich prac jestem zawsze zadowolony.

CDA: Bo są twoje?

GS: Nie, zresztą prace innych też są częściej lepsze niż gorsze. Choć jednemu z grafików muszę wszystko rysować w rzutach... Ale nie powiem któremu.

CDA: Jak chcesz. To teraz jeszcze może parę słów o wymaganiach.

SZA: Nasze demko, pojawi się na ECTS, będzie pewnie puszczane na jakimś P II...

ACH: Ale docelową platformą, do tego przynajmniej dążymy, ma być Pentium 166MMX.

AS: Choć w tej fazie produkcji trudno to jeszcze dokładnie określić.

SZA: Z tym, że w marcu i tak standardem wśród graczy będzie P II.

CDA: Nie w Polsce!

AS: Eeee, u nas też! W końcu gracze i tak mają najszybsze maszyny, a gra, by trzymać poziom, musi wymagać dobrego sprzętu. Nie można stworzyć czegoś światowego z jednej strony, a zadowalającego się minimalną konfiguracją z drugiej. Na pewno ta gra będzie dynamiczna, będziemy musieli uciekać w kierunku przyspieszenia kodu, ten kod będzie musiał być bardzo elastyczny. Pracują jednak nad tym ludzie, którzy cztery lata tworzą gry, mający duże doświadczenie. To jest czternastoosobowy team, najlepszy team w tej firmie, praktycznie cała firma prócz działu multimediów. Tak to wygląda. Są to wszyscy ludzie, którzy robili wcześniej Lwa Leona, później Clasha, później Zagadki Lwa Leona.

CDA: A skąd pomysł? Kto na to wpadł?

SZA: Tego typu gra, a będzie to coś dużego, z wbudowanym modułem gry po sieci, rozbudowaną fabułą, powstaje obecnie w głowach czternastu osób, z czego powiedzmy pięć jest bezpośrednio odpowiedzialnych za stronę merytoryczną, scenariuszową.

CDA: Chodziło nam o coś innego, samą ideę...

SZA: Dlaczego strategia? Bo mamy największe doświadczenie. Dlaczego na morzu? Bo stwierdziłem, że jest to doskonałe miejsce do rozgrywania gier strategicznych, ponieważ nie ma problemów ze zróżnicowanym tempem poruszania się jednostek, nie cierpi dynamika gry. Jak zbudować piękny świat - kilka osób nad tym myślało i wymyśliło. Przez osiem miesięcy tworzyliśmy scenariusz, który właśnie kończymy.

CDA: Czyli jest już prawie pod kluczem?

SZA: Nie, zostanie zamknięty dopiero w momencie skończenia produktu! Do tego czasu nadal będzie podlegał drobnym modyfikacjom, w miarę jak Golem nabierał będzie swego kształtu - jeśli coś okaże się niezupełnie dobre, zostanie po prostu zmienione. Przez ostatnie cztery miesiące całość będzie bowiem dogrywana z udziałem beta-testerów, których poszukiwać będziemy między innymi i przez wasze pismo. Wszystkie wskaźniki dostępne w grze będą z ich pomocą dostrajane do optymalnych wartości - jest to bowiem bardzo istotna rzecz, bezpośrednio wpływająca na grywalność.

AS: Tego czasu nie zostawiliśmy sobie niestety w przypadku Clasha i od pewnego momentu gra traciła dynamikę.

ACH: Dla wolących czystą walkę będzie zresztą dostępna pomoc komputera, który przejmie całą stronę ekonomiczną, jeszcze bardziej dynamizując rozgrywkę, ale i też nieco ją spłycając: zależnie od tego kto co lubi.

CDA: Miła informacja na koniec, nie powiem, w każdym razie poszerzająca grono zadowolonych...

SZA: No w końcu będzie to najlepsza strategia przyszłego roku, nieprawdaż?

CDA: Dobra, dajcie już sobie spokój z przechwałkami, co będzie to będzie, a na koniec po zdaniu, prosto do czytelników.

SZA: Ja na tę grę bardzo czekam...

ACH: Ja na końcu.

AS: Ja też na tę grę bardzo czekam.

GS: Ja też na końcu... Nie przejdzie? Bardzo na tę grę czekam? Też nie? Cóż...

ACH: Pozdrawiam czytelników CD-Action!

CDA: Lizus...

I tym optymistycznym akcentem kończymy naszą wizytę w Leryxie, który to nieźle w głowach namieszał i rozbudził nadzieje... Pozostaje czekać na demko, już wkrótce znajdzie się bowiem na naszym krążku. A potem już tylko "oby do marca".

Mortal Kombat 4

Ciosy

Taaa, znowu będzie szał „mortal-kombatowania" na całego. W trosce o tych, którzy gubią się w setkach możliwych kombinacji ciosów i kombosów, dostępnych w tej grze sporządziliśmy przewodnik-minimum (wszystkie ciosy zajęłyby pewnie z 10 stron CDA - pełny spis znajdziecie w jednym z najnowszych Action Plus), podający te najbardziej podstawowe sekwencje, które należy wykonać, by porazić wroga szczególnie efektowną techniką... Na CD powinniście też znaleźć trainer do tej gry.

DŻOSEPH

Legenda

LP - Low Punch
HP - High Punch
LK - Low Kick
HK - High Kick
BL - Block
F - Forward
D - Crouch
B - Back

Goro

Fireball [F, B, HP]
Stomp [F, F, B, HK]
Lunge Kick [B, B, HK]
Swipe [F, F, HP]
Juggle Uppercut [D, D, HP]

Jarek

Weapon (Weird Blade) [F, F, HP]
Cannonball Roll [B, F, LK]
Ground Shaker [B, D, B, HK]
Projectile [D, B, LP]
Vertical Roll [F, D, F, HP]
Fatality #1 [F, B, F, F, LK]
Fatality #2 [U, U, F, F, BL]
Fan Fatality [F, D, F, HK]
Spike Fatality [B, F, F, LP]

Jax

Weapon (Spiked Klub) [D, F, HP]
Energy Wave [F, F, D, LK]
Dash Punch [D, B, LP]
Backbreaker [BLK^]
Fireball [D, F LP]
Multi-Slam [LP, RN+BLK+HK, HP+LP+LK, HP+BLK+LK, HP+LP+HK+LK]
Fatality #1 [(LK)3secF, F, D, F rel]
Fatality #2 [B, F, F, D, BL]
Fan Fatality [F, F, B, LK]
Spike Fatality [F, F, B, HP]

Johnny Cage

Weapon (Weird Blade 2) [F, D, F, LK]
Shadow Kick [B, F, LK]
High Fireball [D, F, HP]
Uppercut [B, D, B, HP]
Low Fireball [D, B, LP]
Crotch Punch [BLK+LP]
Fatality #1 [F, B, D, D, HK]
Fatality #2 [D, D, F, D, BLK]
Fan Fatality [D, D, F, F, HK]
Spike Fatality [B, F, F, LK]

Kai

Weapon (Kali Dagger) [D, B, LP]
Fallin Fireball [B, B, HP]
Rising Fireball [F, F, LP]
Turbo Air Fist [D, F, HP]
Super RoundHouse [D, F, LK]
Handstand [BLK+LK](LP)spin)LK/HK(kicks)BL(standup)
Fatality #1 [U, F, U, B, HK]
Fatality #2 [U, U, U, D, BL]
Fan Fatality [F, F, D, BLK]
Spike Fatality [B, F, D, HK]

Liu Kang

Weapon (Flamberge Sword) [B, F, LK]
Fireball [F, F, HP]
Low Fireball [F, F, LP]
Flying Kick [F, F, HK]
Bicycle Kick [(LK) + 3 sekundy trzymania]

Fatality #1 [Fx3, D, HK+LK+BLK]
Fatality #2 [F, D, D, U, HP]
Fan Fatality [F, F, B, LP]
Spike Fatality [F, F, B, HK]

Noob Saibot

Weapon (Scythe) [F, F, HK]
Fireball [D, F, LP]
Spike Fatality [F, D, F, HK]

Quan Chi

Weapon (Mace) [D, B, HK]
Air Throw [BLK]
Tele-Stomp [F, D, LK]
Skull Fireball [F, F, LP]
Dash Kick [F, F, HK]
Weapon Steal [F, B, HP]
Fatality #1 [(LK)5sec F, D, F, rel]
Fatality # 2 [U, U, D, D, LP]
Fan Fatality [F, F, D HP]
Spike Fatality [F, F, B, LK]

Raiden

Weapon (Wooden Mallet) [F, B, HP]
Torpedo [F, F, LK]
Teleport [D, U]
Electric Spark [D, B, LP]
Fatality #1 [BL(F, B, U, U, HK)]
Fatality #2 [D, U, U, U, HP]
Fan Fatality [D, F, B, BLK]
Spike Fatality [F, F, D, LP]

Reiko

Weapon (Spiked Klub) [D, B, HP]
Teleport/Slam [D, U]~~[BLK (gdy jesteś blisko, aby trzasnąć)]
Spin Behind [B, F, LK]
Flip Kick [B, D, F, HK]
Ninja Stars [D, F LP]
Fatality #1 [F, D, F, LP+BLK+HK+LK]
Fatality #2 [B, B, D, D, HK]
Fan Fatality [D, D, B, LP]
Spike Fatality [F, F, D, LK]

Reptile

Weapon (Battle Axe) [B, B, LK]
Acid Bubbles [D, F, HP]
Dashing Punch [B, F, LP]
Invisibility [BLK+HK]
Super Krawl [B, F, LK]
Fatality #1 [(HP+HK+LP+LK) U]
Fatality #2 [U, D, D, D, HP]
Fan Fatality [D, F, F, LP]
Spike Fatality [D, D, F, HK]

Scorpion

Weapon (Broad Sword) [F, F, HK]
Spear [B, B, LP]
Teleport Punch [D, B, HP]
Air Throw [BLK]
Flame Breath [D, F, LP]
Fatality #1 [B, F, F, B, BL]
Fatality #2 [B, F, D, U, HP]
Fan Fatality [F, F, D, D, LK]
Spike Fatality [B, F, F, LK]

Shinnok

Weapon (Nagimaki albo Bladed Staff) [B, F, LP]
Fatality #1 [D, B, F, D, RN]
Fatality #2 [D, U, U, D, BL]
Fan Fatality [D, D, F, HK]
Spike Fatality [D, F, B, HP]

Sonya

Weapon (Blade Wheel) [F, F, LK]
Fireball [D, F, LP]
Leg Grab [D+LP+BLK]
Sq-Wave Punch [F, B, HP]
Vert. Bike Kick [B, B, D, HK]
Air Throw [BLK]
Front Flip Kick [B, D, F, LK]
Fatality #1 [D, D, D, U, RN]
Fatality #2 [U, D, D, U, HK]
Fan Fatality [D, D, B, B, HK]
Spike Fatality [F, D, F, HP]

Sub-Zero

Weapon (Ice Wand) zamraża [B+LP] [D, F, HK]
Ice Blast [D, F, LP]
Ice Clone [D, B, LP]
Slide [LP+BLK+LK]
Fatality #1 [F, B, F, D, HP+BL+RN]
Fatality #2 [B, B, D, B+HP]
Fan Fatality [D, U, U, U, HK]
Spike Fatality [D, D, D, LK]

Tanya

Weapon (Boomerang) [F, F, HK]
Fireball [D, F, HP]
In Air Fireball [D, B, LP]
Splits Kick [F, D, B, LK]
Corkscrew Kick [F, F, LK]
Fatality #1 [D, D, U, D, HP+BLK]
Fatality #2 [D, F, D, F, HK]
Fan Fatality [B, F, D, HP]
Spike Fatality [F, F, F, LP] ■

UWAGA KONKURS!

DO WYGRANIA:

- multimedialne komputery
- karty graficzne z chipsetem Riva 128, VooDoo 2
- 10 rocznych prenumerat CD-ACTION
- komplety zeszytów UNIPAP Strzegom

Wystarczy, że wytniesz kupon konkursowy znajdujący się na okładce CD-ACTION (numery od czerwca do października) oraz 5 kuponów konkursowych znajdujących się na zeszytach UNIPAPU Strzegom (okładki zeszytów prezentujemy obok). Komplet kuponów (5+1) wyślij na adres:
S.Z.W.P. UNIPAP Sp. z o.o. 58-150 Strzegom ul. Leśna 1, z dopiskiem "Graj z naszymi zeszytami". Termin nadsyłania kuponów konkursowych upływa 15 listopada 1998 r. Losowanie nagród odbędzie się 11 grudnia 1998 r. Wyniki konkursu zostaną ogłoszone w grudniowych numerach CD-ACTION, ACTION PLUS, KAWAII, PC SHAREWARE.

© 1997 INFOGRAMES MULTIMEDIA © 1997 PARTICLE SYSTEMS Projekt: Tadeusz P. Piccioli / PRO FOT

INFOGRAMES

CD-ACTION

STRZEGOM Unipap

SPEC OPS - Szkoła Przetrwania

Nadchodzi w pewnym momencie taki dzień, w którym każdy młodzieniec otrzymuje list z pozdrowieniami od prezydenta i biletem w jedną stronę. Tak to już pora do wojska. Niestety Wojsko Polskie oferuje stare śmierdzące buty, zepsutego kałasza, wyszczerbiony nóż... a tak, zapomniałem o złym traktowaniu i niejadalnych posiłkach. Jeśli chcecie wcielić się w rolę prawdziwego komandosa, to zagrajcie w SPEC OPS, a jeśli chcecie skończyć tę grę - to czytajcie dalej.

PAWŁUS

SŁUCHAJ STARSZEGO STOPNIEM

Tym starszym stopniem jesteś oczywiście Ty, a do wyboru masz tylko, cztery komendy, ale one w zupełności wystarczą. Przy ich pomocy możesz odpowiednio kierować drugim komandosem ze swojej grupy.

1. Pod klawiszem PAGE DOWN kryje się komenda HOLD UP!. Sprawia ona, że drugi Ranger staje w miejscu i za nic w świecie się stamtąd nie ruszy. To coś w rodzaju „utrzymaj pozycję za wszelką cenę". Po wydaniu tej komendy licz się z tym, że twój kompan stanie się łatwym celem dla wroga, bo nie chce kucnąć, tylko stoi jak pajac. Jeśli już przyklęknie to oddaje naprawdę niewiele strzałów w stronę wroga. Do czasu gdy nie wydasz innej komendy twój pomocnik nie ruszy się z miejsca.

2. Pod klawiszem DELETE znajduje się komenda FIRE THEM UP!. Po jej wydaniu drugi Ranger przyjmie pozycję strzelecką i będzie wypatrywał zbliżających się wrogów, a kiedy ich wypatrzy nie da im większych szans na dobranie się do twoich czterech liter. Rozkaz ten wydaj drugiemu komandosowi gdy znajdujecie się naprawdę blisko celu, wtedy on będzie Cię osłaniał. Komendę tą tak jak poprzednią można odwołać tylko poprzez wydanie jednej z poniższych.

3. Pod klawiszem END kryje się rozkaz FOLLOW ME!, czyli popularne „za mną!". Po wydaniu tej komendy drugi Ranger będzie podążał za tobą i tak samo jak ty uczestniczył w walce. Ponieważ będzie on szedł dokładnie za twoimi plecami to nie powinieneś go przez pomyłkę ustrzelić.

4. Pod klawiszem HOME znajdziesz rozkaz MOVE UP! Czyli „rusz się". Po wydaniu tej komendy drugi Ranger znajdujący się za tobą wybiegnie przed ciebie o będzie osłaniał twoją d... przed atakującym wrogiem (szczególnie przydatne przy podchodzeniu pod górkę).

TRZY POSTAWY KOMANDOSÓW.

1. STOJĄCA - znakomicie nadaje się do szybkiego poruszania się po prawie każdym terenie. Niestety, jeśli znajdujesz się na niezabudowanym lub niezalesionym terenie i akurat stoisz, to stajesz się bardzo łatwym celem dla wroga.

2.KLĘCZĄCA - bardzo dobra pozycja strzelecka, szczególnie gdy komandos klęczy za jakąś przeszkodą jak np. murek i stamtąd ładuje ołowianymi pigułami ze strzelby snajperskiej. Niestety komandosowi zajmuje trochę podniesienie się z „klęczków", a poza tym nie porusza się tak szybko jak w miało to miejsce w post. stojącej.

3. LEŻĄCA - Komandosa w takiej pozycji (bez skojarzeń) jest bardzo trudno trafić (o ile wrogi żołnierz nie znajduje się na jakimś wzniesieniu). Leżący na górce lub ciężarówce snajper ma bardzo dobrą widoczność, a szansa, że dostanie w prezencie kilka ołowianych kulek są bardzo małe. Nie ma róży bez kolców. Komandosowi bardzo dużo czasu zajmuje podniesienie się z tej pozycji. W momencie wstawania jest najbardziej narażony na ostrzał.

PARSZYWA DZIEWIĘTNASTKA - Porady

1. Pierwsza i najważniejsza sprawa. Pamiętaj, że na każdą misję masz od kilku do kilkunastu minut czasu.

2. To nie Rambo. Pamiętaj że nie jesteś jedynym komandosem biorącym udział w akcji. W żadnym wypadku nie ignoruj wsparcia. Pamiętaj, że tylko praca zespołowa może ocalić ci życie. Kiedy ty podkładasz ładunek wybuchowy jesteś bardzo łatwym celem, ale jeśli wydasz drugiemu komandosowi znajdującemu się obok ciebie komendę Fire Them Up!, to twoje szansy na przeżycie wzrosną.

3. Nie ignoruj drzew, krzaczorów, przypadkowo pozostawionych skrzynek itp. One wcale nie tylko,służą do ozdoby, są doskonałym miejscem na ukrycie się przed serią z karabinu, a w dodatku sprawiają, że jesteś mniej widoczny.

4. Wykorzystuj ukształtowanie terenu, nie po to się tylu ludzi napracowało, żebyś sobie górki oglądał. Każde wzniesienie to nie tylko znakomity punkt obserwacyjny, ale również i

strzelniczy. Oddziały wroga podchodzące pod wzniesienie są znakomitym celem.

5. Jak już mowa o wzniesieniach to nie wbiegaj na nie bez zastanowienia. Nigdy nie wiadomo co znajduje się na górze. Są dwa doskonałe sposoby na ich zdobywanie. Pierwszy z nich to wysłanie drugiego Rangera na wzgórze przy pomocy rozkazu Move Up!, a następnie wydanie rozkazu Fire Them Up!, który powinien załatwić sprawę, gdy na górze znajdują się żołnierze wroga. Drugi sposób (bardziej ryzykowny) to wparowanie na górę i szybkie schowanie się za np. drzewem (o ile tak owe się tam znajduje).

6. Zwracaj uwagę na to co masz pod nogami, często można zobaczyć małe czarne coś, wyglądające jak magazynek do karabinu. To coś może być właśnie tym magazynkiem, ale równie często zdarza się, że jest to mina (pojawia się odpowiedni komunikat). Wtedy masz do wyboru albo szybko położyć się na ziemię, albo uciekać. Niestety rzadko się zdarza aby komandos wyszedł z tego bez zadrapania.

7. Nie tylko baczne obserwowanie otoczenia zwiększa szansę na przetrwanie i wykonanie misji. Nie należy ignorować dźwięków wydobywających się z głośników. Czasem można usłyszeć ptaszki czy szczekanie psa, a czasem głos upadającego granatu, czy zbliżających się wrogów.

8. Amunicja do broni, ładunki wybuchowe i granaty nie rosną na drzewach. Nie należy ich trwonić na prawo i lewo, bo nie łatwo jest je zdobyć. Często zdarza się, że misja nie została wykonana, bo zabrakło jednego jedynego ładunku wybuchowego do wysadzenia czegoś ważnego.

9. Często zdarza się taka historyjka: właśnie zabiłeś kilku nieprzyjaciół, biegniesz dalej już masz strzelać do następnych a komandos sięga do plecaka po następny magazynek i w tym czasie (2-3 sek.) zostaje zastrzelony. Aby uniknąć takich sytuacji często przeładowuj broń.

10. Umiejętnie dobieraj broń do danej sytuacji. Jeśli widzisz kilku osobową grupę nieprzyjaciół to ładuj do nich z czegoś ciężkiego (wyrzutnia granatów, rakiet itp.). Jeśli musisz się gdzieś podkraść nie robiąc hałasu to weź karabin snajperski z lunetą i z dużych odległości pomału ale skutecznie wykańczaj wrogów. Do takiej roboty przydatny jest również MP5 z tłumikiem.

11. Jeśli szturmujesz dużą wrogą bazę to nie biegnij do przodu i nie strzelaj do wszystkiego co się rusza. Zapewniam, że daleko tak nie dobiegniesz. Zanim gdziekolwiek wejdziesz pochodź trochę wokół bazy, poszukaj jej najsłabszego punktu, z oddali wyeliminuj strażników przy pomocy snajpera, z bezpiecznej odległości poczęstuj wroga wyposażeniem grenadiera (pamiętaj o upływającym czasie na wykonanie misji). Po takim osłabieniu wroga możesz wejść do bazy i zająć się jej końcową destrukcją. Jeśli baza jest malutka i nie ma w niej wielu nieprzyjaciół to możesz do niej wchodzić od razu, ale ostrożności nigdy za wiele.

12. Jeśli trzeba zrealizować konkretne zadanie jak np. zniszczyć stację telewizyjną, a nie całą bazę, to szkoda marnować bardzo cenny czas na niszczenie stojącego nieopodal samochodu, czy penetrację całej bazy. Czasem sprawę załatwia kilka celnych strzałów snajperskich i szybki meldunek przez radio.

13. Jeżeli wejdziesz się komandosami na naprawdę wysoką i stromą górę, to uważaj, żeby z niej nie spaść. Bardzo często kończy się to śmiercią, w najlepszym wypadku znaczną utratą zdrowia. Wtedy może pomóc tylko apteczka.

14. Nawet oddział Rangersów nie jest nieśmiertelny. Kiedy zakładasz ładunek czasowy, zdalnie odpalaną minę, czy rzucasz zwykły granat, pamiętaj aby znaleźć się w odpowiedniej odległości od pola rażenia wyżej wymienionych.

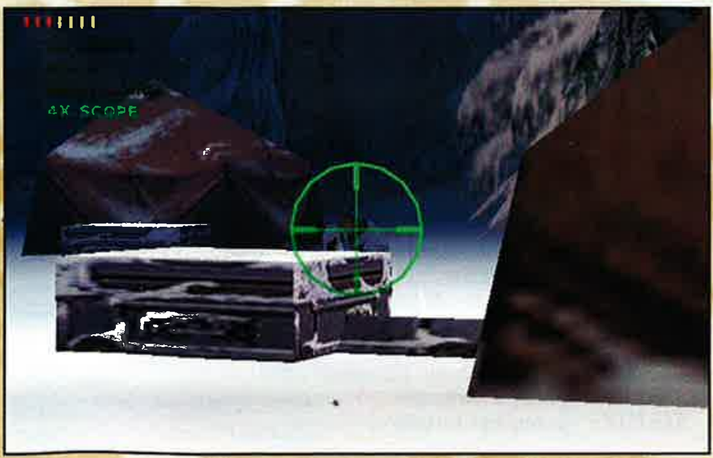
15. Błąkanie się po okolicy nic nie załatwi. Szybkie dotarcie do celu zapewnia sprytne urządzenie zwane GPS, które wskazuje kierunek w którym trzeba podążać. Warto korzystać z tego wynalazku, bo znacznie ułatwia on wykonanie zadania.

16. Jednym ze sposobów zdobywania amunicji jest odbieranie jej martwym wrogom. Amunicję trzeba zabrać szybko, bo martwi żołnierze znikają po kilku sekundach. Jeśli jakiś delikwent nie znika to albo musi być ranny i trzeba go dobić, albo tylko udaje martwego aby za chwilę strzelić w plecy jednemu z Rangersów.

17. Pociski nie są wybredne lecą tam gdzie je wystrzelisz, więc nigdy nie wchodź na linię strzału drugiego Rangera, bo nie zawsze zdąży on przerwać ogień i pociski przeznaczone dla wroga trafią w ciebie. Działa to w obie strony, więc jeśli strzelasz bez opamiętania, to uważaj żeby nie trafić w swojego kompana.

18. Obaj komandosi komunikują się przy pomocy głosu. Należy więc pamiętać, że żaden z nich nie ma w swoim ekwipunku przenośnego zestawu nagłaśniającego, ani megafonu. Jeżeli dwaj komandosi znajdą się w zbyt dużych odległościach, to po prostu się nie usłyszą. Oznacza to działanie w pojedynkę do czasu znalezienia się w zasięgu słuchu drugiego komandosa.

19. Niestety drugi komandos pomagający Ci w wykonaniu misji nie grzeszy inteligencją. Bardzo często zdarza się, że trafi na jakiś budynek lub drzewo i nie potrafi go ominąć. Twój kompan często zamiast wroga ołowiem obdaruje właśnie Ciebie, z tego powodu nigdy nie zostawiaj w jego rękach wyrzutni granatów lub rakiet. To tak jak dać małemu dziecku żyletki do zabawy, z tą różnicą, że dziecko pokaleczy tylko siebie, a granat lub rakieta w Twoich plecach to pewna śmierć (na 99,9% obu komandosów). ■



Więcej tipsów znajdziesz na CD, w katalogu Bonus/Bonus 2.

Deathtrap Dungeon
(EIDOS)

•W czasie gry wpisz:

elvis = jesteśmy zdrowi i będziemy zdrowi ;)
help = pauza w grze

•Edytuj plik config.dat w katalogu Deathtrap Dungeon\Asylum. Zmień linię PROGRESS na: PROGRESS 1023. W efekcie uzyskasz dostęp do wszelkich misji w trybie single-player.

Gex. Enter the Gecko
(Crystal Dynamics)

•Wpisz na tytułowym ekranie: PARTY AT ROSWELL. Masz dostęp do ukrytego levelu.

•W czasie gry wpisz:

SECOND-HAND SMOKE - ognisty oddech
IT'S A GAS GAS GAS - Gex skacze wyżej
I HAVE SHRINKAGE - Gex ma lodowaty oddech

House of the Dead
(SEGA)

W głównym menu naciśnij CTRL i wpisz:

CREATURE - włącza "Creature Test"
SKIDMARX - włącza cheaty oraz możliwość edycji ciekawych rzeczy

Liberation Day
(Interactive Magič)

Otwórz folder lday. Otwórz folder EXE w katalogu liberation day i edytuj plik libday.ini file. Odszukaj tam cheats=0, zmień na cheats=1 i zgraj plik. A podczas gry stosuj kombinacje klawiszy:

tab-w - wygrywasz scenariusz
tab-l - przegrywasz scenariusz
tab-r - poprawia zdolności bojowe
tab-p - nieskończona ilość AP

M.A.X. 2
(Interplay)

Wpisz tipsy (razem z nawiasami!)

[maxstorage] = surowce
[maxsurvey] = surowce na mapie
[maxsuper] = podrasowujesz parametry jednostki
[maxspy] = widzisz wszystkich wrogów włącznie ze zwierzakami

Mech Commander
(Microprose)

Aby zadziałały cheaty, musisz najpierw stworzyć plik w głównym katalogu gry (po instalacji) o nazwie: buymechcommander.2. Gdy to zrobiłeś, w czasie gry wpisz:

lorrie - amunicja
osmiu - god mode on/off

Więcej - na CD.

Redneck Rampage Rides Again
(Interplay/Xatrix)

Wpisz poniższe cheaty, poprzedzając je RD, np. RDall (ewentualnie, jeśli nie działają, ze spacją pomiędzy RD i cheatem).

hounddog - god mode
all - masz wszystko
meadow#xx - skok do etapu #, levelu xx
view - teraz naciśnij F7...
time - ?
unlock - otwarte wszystko to, co było zamknięte
cluck - ?
items - wszystkie znajdźki
rate - ilość klatek na sekundę
skill# - poziom trudności
moonshine - bimberek
critters - coś dla potworów...
showmap - widzisz całą mapę
elvis - god mode
clip - przechodzisz przez ściany itp.
guns - cała broń
inventory - znajdźki
keys - klucze
joseph - masz motocykl
rhett - ajjjj!
aaron - mushroom mode
nocheat - wyłącza cheaty
woleslagle - drunk mode
mikael - znajdźki
greg - masz łódkę
kfc - chicken mode
van - ?

Spec Ops
(Zombie)

Podczas misji naciśnij jednocześnie Alt + Shift + V. W ekwipunku przybędzie ci urządzenie o nazwie Viewfinder. Użyj go (ekran zrobi się na chwilę niebieski, a komandos podskoczy). Zresetujesz zegar, a przy okazji aktualnie wybrany komandos będzie nietykalny.

SWAT 2
(Sierra)

Każda kolejna (zaliczona) misja dopisywana jest do pliku swat2.ini. Jeśli chcesz mieć dostęp do wszystkich misji, to odnajdź nagłówek [Mission Played] w w/w pliku i dopisz pod nim (w słupku!) sekwencje:
SM1=1
SM2=1 itd, aż do SM15=1 włącznie; oraz (poniżej) od TM16=1 do TM 30=1 włącznie (na identycznych zasadach). Jeśli nie rozumiesz o co chodzi - popatrz na tipsy zamieszczone na CD, tam jest zamieszczona przykładowa wersja tej modyfikacji. Ale naturalnie zanim zaczniesz modyfikować swat2.ini zrób sobie kopię bezpieczeństwa tego pliku...

Wreckin Crew
(Quickdraw/Telstar Electronic Studios)

Menu + option + cheat i Enter:
GIMMEALL - dostęp do wszystkich leveli i samochodów
RESETLAP - resetuje wyniki gracza
KEYFOUND - znajdujesz wszystkie "padlock keys"
CINEMAON - możesz oglądać sekwencje video
KARTSON - gramy z kartsami
KARTSOFF - gramy bez kartsów

PRENUMERATA

Rodzaj prenumeraty	Cena prenumeraty	Zaoszczędzona kwota	Ilość darmowych egzemplarzy
kwartalnie	27,98	13,99	1
półrocznie	55,96	27,98	2
rocznie	111,92	55,96	4

Warunki prenumeraty na następnej stronie.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca .... / 98 (słownie)

☐ sześć numerów z CD 39,96zł
☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca .... / 98 (słownie)

☐ trzy numery 27,98zł
☐ sześć numerów 55,96zł
☐ dwanaście numerów 111,92zł
☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca .... / 98 (słownie)

☐ sześć numerów z CD 39,96zł
☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca .... / 98 (słownie)

☐ trzy numery 27,98zł
☐ sześć numerów 55,96zł
☐ dwanaście numerów 111,92zł
☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

PC SHAREWARE

od miesiąca .... / 98 (słownie)

☐ sześć numerów z CD 39,96zł
☐ dwanaście numerów z CD 79,92zł
☐ numery archiwalne ....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

CD-ACTION

od miesiąca .... / 98 (słownie)

☐ trzy numery 27,98zł
☐ sześć numerów 55,96zł
☐ dwanaście numerów 111,92zł
☐ numery archiwalne ....

podpis zamawiającego

Ranking Gier

TOP 20

Copyright ELSPA, compiled by ChartTrack

Dwadzieścia najlepszych gier na wszystkie platformy

1	1	**Premier Manager'98**	Gremlin Interactive	PC, PSX
2	-	**Colin Mc Rae Rally**	Codemasters	PSX
3	2	**World Cup '98**	EA Sports/THQ	PC, PSX, N64, GB
4	3	**Grand Turismo**	Sony Computer Entertainment	PSX
5	4	**Three Lions**	Take 2	PC, PSX
6	6	**Tomb Raider**	Platinum/Eidos Interactive	PC, PSX, Saturn
7	5	**Spice World**	Sony Computer Entertainment	PSX
8	7	**Commandos: Behind Enemy Lines**	Eidos Interactive	PC
9	17	**Heart of Darkness**	Infogrames UK	PC, PSX
10	9	**Resident Evil 2**	Virgin	PSX
11	10	**Final Fantasy VII**	Eidos Interactive/Squaresoft	PC, PSX
12	13	**Tomb Raider 2**	Eidos/Core Design	PC, PSX
13	12	**Die Hard Trilogy**	Platinum/Fox/EA	PC, PSX, Saturn
14	11	**Crash Bandicoot**	Platinum/SCE	PSX
15	-	**MechCommander**	Microprose	PC
16	8	**Microsoft Plus W98**	Microsoft	PC
17	25	**FIA Formula One**	Platinum/Argentum Collection/Psygnosis	PC, PSX
18	21	**Game Boy Gallery**	Nintendo	GB
19	18	**Dead or Alive**	SCE	PSX
20	20	**Micor Machines V3**	Platinum/Codemasters	PC, PSX

Nie szukaj swojego pisma w kioskach!

Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Prenumerata i zamawianie archiwaliów:

1. Należy BARDZO CZYTELNIE I DOKŁADNIE wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego lub nieczytelnego wypełnienia przekazu redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki "od miesiąca", należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy, sześć lub dwanaście numerów), stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Numery znajdujące się w sprzedaży od 3 tygodni (po 20-tym danego miesiąca), można zamawiać w rubryce "Numery archiwalne".
Ceny archiwaliów: nr 3/96 i 4/96 9 zł, pozostałe numery: 12 zł (1/96, 2/96, 7-8/97, 9/97, 10/97, 12/97 -numery wyczerpane). Zamawiając egzemplarz archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 1/98-styczeń 98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie blankietu. Zamawiając kilka numerów archiwalnych, wpisujemy tam ŁĄCZNĄ cenę wszystkich numerów.
5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty wysyłki zamówionych numerów, pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listownych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE.
7. Wpłata za miesiąc następny powinna być dokonana do dziesiątego dnia miesiąca poprzedzającego prenumeratę. Innymi słowy: jeśli chcecie otrzymać np. numer majowy, to należy wypełnić przekaz i wpłacić wyliczoną kwotę do dnia 10-go kwietnia. Przekroczenie tej daty powoduje opóźnienia w doręczaniu prenumeraty.
8. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one integralną część czasopisma.
9. Prenumerata zagraniczna 100% drożej.

Reklamacje:
Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty . W poniedziałek w godz. od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej. (Daniel Śniegoń, tel. 071 343 70 71 w. 338, e-mail: silver.biuro@mikrozet.wroc.pl).
W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją, co dokładnie się z nimi dzieje. Zostaną sprawdzone i wymienione na sprawne.

Po co PIN?
Od początku marca 1998 roku każda osoba składająca zamówienie w naszym wydawnictwie dostaje swój PIN czyli numer identyfikacyjny. W razie pytań w sprawach zamówień lub w przypadku następnych zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Pokwitowanie dla poczty

zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający..
Dokładny adres
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł..............................
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający..
Dokładny adres
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł..............................
podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ....gr ....
słownie złotych
groszy jak wyżej
wpłacający..
Dokładny adres
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000
stempel
pobrano opłatę
zł..............................
podpis przyjmującego

TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE - TIPSY - SOLUCJE
CD-ACTION
Nr 8/98 (8)
Wrzesień
1998
SSN: 1429-864X
NDEX: 343102
Action PLUS
PC PSX SATURN NINTENDO 64
Cena: 2.50
Wacki
Black Dahlia
Deathtrap Dungeon
Mortal Kombat 4
Sanitarium
Starcraft
Tekken 3
i mnóstwo tipsów
TEKKEN 3
MORTAL 4 KOMBAT
Z nami zapomnisz o resecie!
CD-ACTION
Najnowszy
Action PLUS
już w kioskach

PRZYBYWAMY Z NOWĄ poMOCĄ!!!

CYBERNETYCZNE KALESONY!? - NIEEE...!!!

ZEZOWATA KUNEGUNDA!? - NIEEE...!!!

TOŻ TO NOWY NUMER KAWAII WYKRĘCONY Z KOMÓRKOWCA!!!